

GURPS SPACE

Ролевые игры в мирах завтрашнего дня.

От Стива Джексона и Вильяма А. Бартона.

Доп. материал от В. Г. Арминтроута, Стефана Бимана, Бена Эллингера, Джона М. Форда, Дона Гэллехера, Дж. Дэвида Джорджа, Майка Харста, Дэвида Ледимэна, Майка Мо и Дэвида Пулвера.

Обложка от Алана Гутирреза.

Иллюстрации от Роберта Баргера, Михаэля Баррета, Томаса Бакса, Дэна Кэррола, Стива Кромптона, Дейва Дейтрика, Альберта Дейсцензе и еще пары десятков художников.

Оглавление

Введение

1. Создание Вселенной

Рекомендуемая литература

Тип кампании

Расы

Написание истории

Общества

Языки

Предтечи

Альянс

Федерация

Завоеванные/незначительные земляне

Корпоратия

Долгая ночь

Империя

Организации

Планирование приключений

2. Выбор технологии

Технические уровни

Космические движки/маневровые движки

Реактивный двигатель(TL6+)

Безреактивный двигатель(TL9+)

Контргравитация(TL12+)

Лист сверки технологии

Экспериментальные БЧС двигатель(TL9)

Звездные двигатели/БЧС двигатели(TL9+)

Гипердрайв

Прыжковый движок

Движок искривления

Частота обитаемых миров

Размах кампании и БЧС путишества

БЧС астрогация

Ошибки астрогации

Опасности астрогации

Энергостанции

Коммуникационные технологии

Эффекты времени

Побочные эффекты БЧС

Сенсоры

Вооружение

Другие технологии

Телепортация

3. Персонажи

Создание персонажа

Команда звездолета

Другие пассажиры

Преимущества

Недостатки

Навыки

Домашняя гравитация

Экономика, работы и богатство

Социальный статус и цена проживания

Цены

Таблица работ

Варианты человеческой расы

Чужие расы

План космической кампании

4. Приспособления

Личные приспособления

Приспособления для выживания

Инструменты

Экипировка вора/шпиона

Сенсоры

Связное/информативное оборудование

Воздушные маски, вакуумные костюмы и жизнеобеспечение

Контргравитационное оборудование

Компьютеры

Энергия

Источники питания

Солнечные панели

Лучевая энергия

5. Оружие

Легальность оружия

Доступность оружия

Средневековое оружие ближнего боя

Примитивное огнестрельное

Качество оружия

Черный рынок оружия

Усовершенствования на увеличивающихся технических уровнях

Описания оружия

Присадки к оружию

Персональная броня

6. Медицина

Первая помощь и медицинский уход

Медицинские цены

Борясь с болезнью

Клонирование

Трансплантации мозга, запись мозга

Заморозка

Регенерация

Старение

Другие типы лечения

Бионика

НФ чудесные наркотики(лекарства?)

Искусственные ткани

Медицинское оборудование

7. Окружающая среда

Гравитация

Г-терпимость и Г-приращение

Высокая гравитация

Низкая гравитация

Микрогравитация

Бросание вещей в микрогравитации

Нулевая гравитация

Космическая болезнь

Разные атмосферы

Коррозионные атмосферы и просачивание в оборудование

Разница давлений

Вакуум

Быстрая декомпрессация

Экстремальные жара и холод

Ускорение

Компенсаторы гравитации

Эффекты ускорения

Радиация

Детекторы радиации

8. Космические корабли

Статистики корабля

Корпус

Броня

Обтекаемость форм

Уровень напряжения

Энергостанция

Покупка корабля

Подгонка и ремонт

Финансы

Маневровые двигатели

Реактивные двигатели

Безреактивные двигатели(TL9+)

Скорости с маневровыми двигателями

Скорость спасения

Звездные двигатели

Гипердрайв

Прыжковый двигатель

Движок искривления

Получения корабля без покупки

Команда и пассажиры

Жизнеобеспечение

Реактивная масса, требуемая для путешествий на различные расстояния

Оружие

МЧС колониальные корабли

Сенсоры и коммуникации

Гравитационные и контргравитационные технологии

Вспомогательный корабль

Корабельные принадлежности

Грузоподъемность

Система конструирования корабля

Пример конструкции корабля

9. Космический бой

Обнаружение и столкновение

Скрывание

Битва

Фаза 1: Состязание тактик

Фаза 2: Назначение целей для оружия

Фаза 3: Указание целей для защитного оружия

Фаза 4: Подсчет атак

Фаза 5: Подсчет повреждений корабля

Фаза 6: Контроль повреждений

Специальные радиационные повреждения ракет

Окончание раунда

Выживание игроков

10. Звезды и миры

Звездная карта

Масштаб карты

Третье измерение

Астрономическое измерение

Случайное расположение звезд

Создание звездных систем

Астрографические особенности

Расположение миров

Мульти-звездные миры

Необычные звездные объекты

Популяция I и II

Названия систем

Создание звездной системы

Типы звезд

Бодов закон
Обитаемая зона
Орбита
Типы миров
Создание миров
Создание обитаемых миров
Размер, гравитация и плотность
Тип землеподобных планет
Вращение и сезоны
Длина дня
Атмосфера
Землеподобные атмосферы; Экзотические атмосферные газы
Климат
Поверхностные воды
Основные типы почв
Минеральные ресурсы
Луны
Длина года
Биосфера
Влажность
Завершение системы: Другие миры
Газовые гиганты; астероиды
Терраформинг
Планетарная запись
11. Планетарные цивилизации
Население
Разумные местные
Родная среда обитания
Технические уровни
Ограниченные миры
Уровень контроля(CR)
Космопорты
Дополнительные объекты
Тип продукции
Межзвездная торговля

Введение

Космос большой. Иногда даже слишком большой. Этот проект был трудным и долго откладывался. Но когда первое издание попало в магазины, оно оказалось стоящим. И когда оно было названо Лучшей Ролевой Поставкой в 1989 году, мы были счастливы. Теперь GURPS Space – это первая GURPS книга мира во втором издании.

Проект, казалось, будет длиться вечно, т.к. нужно было охватить слишком много. Фактически, эта книга объединила несколько других проектов. Оригинальный текст Билла включает более 30 полных описаний мира, достаточно, чтобы быть отдельной книгой. Мы решили эту проблему, дав им собственную книгу – наш первый Космический Атлас.

Некоторые другие темы, получившие главы в этой книге, также заслужили полного освещения. Теперь у нас есть отдельные книги для GURPS Ультра-тех, с приспособлениями для TL8 и выше; GURPS Пришельцы, с инопланетянскими преимуществами и недостатками; и Космический Бестиарий.

Главный вопрос «Будет GURPS Космос хардкорной НФ или космической оперой?» Она будет обеими. Мы не включили готовой вселенной в книгу. Вместо этого, она говорит о том, как создать свою собственную вселенную. Хотите детальных научных руководств о том, как создать звездные системы? Они здесь. Хотите быстрых случайных таблиц, которые дадут правдоподобные результаты? Они также здесь. Описания зап. пушек и чужих? Без проблем.

В некоторых главах мы дали очень детальную информацию о том, как работают Галактические Изыскатели, или о политике Межзвездной Федерации. Но, опять же, это ресурсный материал и мы не ожидаем, что ГМ почувствует себя скованным этими именами или деталями в его собственной кампании.

Мы также создаем целые книги для специфических НФ миров. GURPS Autoduel, GURPS Humanx, GURPS Rivenworld и GURPS Uplift уже готовы. Также есть GURPS Cyberpunk, освещающий близкое будущее и “high-tech low-life” ролевые игры. Скоро выйдет GURPS Terradyne, о завоевании человеком Солнечной системы. Но эта книга – кое-что иное. Это общие правила. Вы можете использовать их для приключений в своей собственной НФ вселенной, или во вселенной вашего любимого НФ автора – или даже НФППГ, в которую вы играли до GURPS.

Мы много веселились, добывая технический материал – но реалистичность тестирования зависит от взглядов современности. Не слишком много бластеров или генераторов звездных ворот доступны для теста. Так что если вы не согласны с любой из наших спецификаций – измените ее. Мы старались сохранить научность в секции Звезды и Миры, но астрономия сегодня развивается быстро, и сегодняшние факты могут быть опровергнуты через неделю.

Кредитз

Мы, конечно, находились под влиянием предыдущих попыток в НФРПГ (хороших или плохих), и даже большее влияние оказало огромное количество НФ литературы, накопившееся с золотого века 30-тых.

Наши любимые – работы таких авторов, как Роберт А. Хайнлайн, Х. Бим Пайпер, Андре Нортон, Пол Андерсон, Артур Кларк, Ларри Найвен, Роберт Сильверберг, Филип Джозе Фаннер, Айзек Азимов, Джек Вейнс, Роджер Желязны и многие другие. Явное влияние из НФ игрового мира включает нашу старую и любимую GDW's Traveller: работу Дона Раппа и Чака Калленбаха от Paganioia press (которая опубликовала некоторые из лучших Treveller поставок); и Ричард Тучолка, дизайнер слишком часто не замечаемой FTL: 2448

И, наконец, огромное спасибо многим, кто вносил свои комментарии на разных стадиях написания этого текста. Если эта книга хороша, то только благодаря множеству наших читателей правил и тестеров. Если что-то пропущено, то это по вине авторов... Но скажите, что вы хотите и мы разберемся с этим. Итак, мы получили целую Вселенную здесь.

Горячих полетов!

Вильям А. Бартон и Стив Джексон

1. Создание Вселенной

«Вселенная» - это игровая подложка, созданная ГМом. Много возбуждающего в звездной кампании появляется от детальной, правдоподобной предыстории.

Эти правила не привязаны к единственной версии будущего. Эта книга не предназначена для навязывания предыстории игры, наоборот, она дает творческому ГМу способы создать *любой* тип космической кампании.

Создание полной космической кампании состоит из трех решений:

Тип. Что будут игроки делать в вашей кампании? Они будут Звездным Патрулем, отважными первопроходцами или жадными торговцами? Будут ли участвовать в боях или дипломатии?

Масштаб и БЧС технология. Насколько большое пространство покрывает ваша кампания? Будет ли это одна звездная система, несколько дюжин звезд или целый спиральный рукав галактики? Это решение связано с вашим выбором звездных двигателей; чем быстрее движок, тем большая территория может быть покрыта. Обитаемые миры редки, нормальны или бесчисленны? И насколько они близко в терминах *времени путешествий*?

Чем более быстро вы можете путешествовать между мирами, тем вероятно их взаимодействие на высоком уровне – ведение войн, распределение правительств, выдача преступников и тому подобное.

Другие технологии. Какой у кампании технический уровень? Какого вида БЧС связь, вооружение и др. будут доступны?

Расы. В вашей вселенной все хорошие парни – это люди? А все ли люди – хорошие парни? Есть ли союзные расы? Есть ли враждебные расы? А как насчет уничтоженных рас?

Обитаемые миры и общества: Живут ли ваши персонажи в массивной Империи или вольно объединенного Альянса? Правительство ограничительно? Полиция и армия эффективны? Есть много обществ или просто одна большая цивилизация? Учтите, что это решение связано с размахом вашей кампании. А какие межзвездные организации важны? И какова *история* межзвездной цивилизации?

Рекомендуемая литература

Научная. Хорошие популярные астрономические книги будут потрясающей помощью в создании вселенной и наполнении деталями планет и звезд. Многие из этих книг красиво иллюстрированы фотографиями и рисунками художников. Это «must-have» для пре-звездной кампании в нашей Солнечной системе.

Больше чем технические, стоит искать научно-популярные книги. Айзек Азимов написал несколько и интересных, и информативных одновременно. Проверьте раздел астрономии в ближайшем магазине или библиотеке.

«Step Farther Out» от Джерри Поумелла – очень ценное руководство по TL7 и TL8 космическим технологиям.

Звезды и планетарные карты. Если вы интересуетесь в ведении кампаний в пределах зонах в 15 парсеков от Сола, то вам может быть полезна хорошая звездная карта. Она должна дать вам хотя бы

спектральный тип звезды, примерное расположение и имя. Такие карты часто встречаются в астрономических книгах или специальных порядковых списках в астрономических журналах.

Планетарные карты также доступны из подобных источников. Довольно детальные карты Луны, Марса и Венеры существуют на основе снимков и легко могут быть переделаны в поверхности других миров.

Научно-фантастические новеллы. Это очевидные источники для космической кампании. Эти серии с могут помочь с отличной предысторией кампании. Менее известные работы дают хорошие идеи для приключений – меньше шансов, что игроки их уже прочитали.

Поставки GURPS. GURPS Ультра-тех, перечисляющий TL8+ оружие и приспособления и GURPS Чужие, с более чем 20-ю нечеловеческими расами, обе полезны для ГМа. Две части Космического Атласа, перечисления обитаемых и/или интересных миров, уже вышли. Другие еще в прогрессе. Несколько разнообразных космических приключений также доступны.

Другие GURPS книги миров. Здесь уместна реклама для GURPS Humanx, базирующегося на отличных Humanx Commonwealth сериях от Алана Дина Фостера, и Riverworld, базирующегося на работе Филипа Джозе Фармера. Другие книги миров для специфических вселенных готовятся. Autoduel книга мира и ее поставки имеют некоторые хорошие TL7 приспособления.

Тип кампании

О чем будет ваша кампания? Будут персонажи привязаны к планетам или далекому космосу? Добрыми гражданами или бесчестными пиратами? Они гонятся за деньгами, приключениями, знаниями ... или чем-нибудь еще?

Странные новые миры

Тема кампании – поиск новых миров, со всеми потрясениями открытия и приключениями, которые он приносит.

Роли персонажей: Персонажи могут быть частными исследователями или членами Изыскателей, контактирующими со странными мирами. Разведывательные команды включают ученых и рейнджеров; дипломаты могут быть представлены если мир обитаем; торговые представители также могут присутствовать.

Что делать: Разведчики должны не просто найти и исследовать мир с орбиты, но и приземлится на планету для изучения любых потенциальных опасностей для колонистов, которые могут высадиться. Есть дюжины вещей чтобы найти на незнакомой планете – странные животные или инопланетяне, таинственные руины, потерянная людская колония, необнаруженная пиратская база.

Преимущества в кампании: Игроки, работающие на правительство или частную изыскательскую организацию будут иметь мощного Покровителя, который снабдит их оборудованием и кораблем. Но они будут часто в далеком космосе – вне территорий, где они могут получить помощь. Оригинальность новых миров придает кампании разнообразие. Эта кампания может быть идеальной для маленьких групп – разведывательная команда может состоять всего из одного человека.

Недостатки кампании: Если они работают на Галактических Изыскателей или частную (возможно торговую) организацию, они, вероятно, будут исследовать миры по приказу. С другой стороны, игроки могут исследовать сами – тогда их способность заправить корабль и снарядить его зависит от нахождения прибыльных миров. Для ГМа разведывательная кампания значит постоянное создание новых систем (и новых сюрпризов).

Литература: Рандеву с Рамой от Артура Кларка, Кольцевой Мир от Ларри Найвена, Стар Трек телесериал.

Продавая Луну – все на продажу

Персонажи – свободные торговцы или служащие торговой компании. Прибыль – вот имя этой игры.

Роли персонажей: Игроки – торговые члены корабельной команды. Некоторые могут иметь торговые или корабельные навыки, редкие бывшие военные типы могут быть ловкими.

Что делать: Эта компания о доставке груза к цели – несмотря на опасности путешествия, конкурентов и инопланетную угрозу. Дополнительное измерение появляется, когда игроки должны развивать их собственные рынки, совершенствуют новые миры для повышения прибыльного потенциала, заключают сделки с инопланетными цивилизациями, ищут новый груз и способы его продать. Они могут нанимать исследователей или заниматься этим сами. Разнообразие приносят также специальные чартерные рейсы или пассажиры.

Преимущества кампании: Если торговец делает деньги, он обычно чувствует, что у него есть все основания поступать тем или иным образом. Игроки, которые не могут делать вещи «по книжке» могут получить от нее удовольствие. Свободные торговцы имеют большой выбор куда идти и что делать, а люди

из компании могут попробовать нарушить предписания если это ведет к прибыли. Люди из компании могут иметь Покровителя в виде своего работодателя.

Недостатки кампании: Свободные торговцы остаются при своем, когда речь заходит об оборудовании и корабле. Они должны постоянно следить за своими финансами и попадут в большие неприятности, если у них кончатся деньги. (Обанкротившиеся свободные торговцы могут попробовать не платить долги и стать преступником). Люди компаний могут быть ограничены правилами, торговыми нормами и другими формами корпоративного контроля.

Литература: Королева Солнца от Андре Нортон, Гражданин Галактики от Роберта Хайнлайна.

Звездные солдаты

Персонажи в военной кампании могут быть пехотой, механизированными войсками (танки, ховеры, авиация или др.), или командой военного корабля. Они могут работать на правительство или же на наемническую организацию.

Роли персонажей: Персонажи должны быть членами одной организации – и обычно одного подразделения. Игроки должны иметь навыки для выполнения задач своего подразделения. Игроки могут сражаться (тогда они вероятно рядовыми или младшими офицерами) или командовать (старшие или штабные офицеры)

Что делать: На войне Морпехи будут «ловить жуков» в своих бронекостюмах, когда космические войска будут отражать абордажные атаки. Пилоты истребителей окажутся в свалке, когда им дадут сигнал. Если кампания происходит на границе или межзвездное правительство слабо, то сражения продолжаться и в мирное время – особенно для наемников.

Преимущество кампании: Правительственные войска не должны покупать оружие, броню и оборудование. Когда игроки под командой офицеров, ГМ может управлять кампанией без влияния игроков, порой сбивающих сюжет.

Недостатки кампании: Военные игроки имеют Долг перед организацией и ее офицерами. Могут быть применены военные способы «уговора к выполнению». Даже если игроки – это элитный отряд, который выполняет решительный штурм, то их индивидуальные действия редко могут повлиять на исход битв и войн. К тому же, все битвы скоро начинают выглядеть одинаково.

Литература: Звездный десант от Роберта Хейнлейна, Вечная война от Джо Хэлдмана, Война против Чторра от Дэвида Геррольда, Космический викинг от Бима Пайпера и др.

Другие военные кампании

В военной кампании есть несколько поджанров, включая:

Череп и кости

Персонажи – команда пиратского корсара. Эта кампания – идеальна для тех, кого радуют космические бои, абордажи и сматывание удочек.

Роли персонажей: Игроки должны иметь навыки управления кораблем или базой. Боевые навыки также полезны, как и торговые (сбывать краденое). Равнодушие к опасности и закону необходимы. Подлые старые космические псы – в самый раз.

Что делать: Пираты обычно атакуют торговые суда или процветающие колонии. Они могут иметь или не иметь секретной базы, они могут посещать цивилизованные миры для хулиганского R&R. В военное время пираты могут стать капером (частным военным кораблем), служащим по соответствующему свидетельству. Пираты враждуют с Патрулем – если их базы обнаруживают, им потребуются новые миры для безопасного убежища.

Преимущества кампании: Игроки не подчиняются закону. Они уже разыскиваемые преступники, что бы не произошло.

Недостатки кампании: Игроки-пираты обычно должны сами обеспечивать себя кораблем или начинать без него. Патруль – их Враг; другие пираты могут быть также враждебны.

Литература: Космический викинг от Бима Пайпера, фильм Ледяные пираты.

Повстанцы против Империи

Персонажи борются за свержение правительства, которое им не нравится (обычно, гнетущая Империя)

Роли персонажей: Персонажи – благородные борцы за свободу или бродяги с золотыми сердцами, решившие помочь. (Или имперские двойные агенты?)

Что делать: Они тратят много времени, атакуя вражеские базы и боевые станции, размахивая силовым мечом и спасая пленных союзников. Многие операции будут шпионскими или диверсионными больше, чем

военными операциями. Повстанческие силы обычно недоукомплектованы – игроки могут быть пилотами сегодня и пехотой завтра.

Преимущества кампании: Мощная повстанческая организация может быть Покровителем. Игроки могут иметь большой эффект от успеха восстания. Игроки могут участвовать и военных, и в шпионских, и в дипломатических операциях.

Недостатки кампании: Борьба со всеми Имперскими вооруженными силами, обычно мощнейше вооруженными, имея у себя только межзвездный мусоровоз – редко безопасна.

Литература: Звездные Войны, Звездный Повстанец от Ф.М. Басби

Агенты Терры

Шпионская кампания фокусируется на интригах, секретных операциях и двойных сделках среди звезд.

Роли персонажей: Игрокам лучше быть смертоносными и умелыми. Они могут быть учтивыми и изощренными, или выглядеть и действовать как межгалактические отбросы – это не играет роли пока они работают под прикрытием и эффективно убивают. (Игроки могут также быть «специалистами», применяемыми, когда намечается специфическая командировка)

Игроки могут не быть традиционными «секретными агентами». Они могут работать на Военную Разведку, Разведывательную Службу Патруля, бюро промышленного шпионажа корпорации, или скрытными регуляторами, или службой безопасности. Они могут даже работать на Другую Сторону. Или они могут быть частным детективом.

Преимущества кампании: Шпионские агентства – частые Покровители, поставляющие специальное и дорогое оборудование, а дружественные службы правопорядка могут помогать (или быть ревнивыми, или предательскими). Кроме как в командировке, игроки обычно вольны делать что хотят. Многие агенты хорошо оплачиваемы. Это хорошая кампания для маленькой группы.

Недостатки кампании: Шпионы имеют Долг к Покровителю и часто посылаются на опасные миссии. И игроки, и Покровитель имеют Врагов. Здесь возможно много двойной игры – игроков могут послать на самоубийственное задание, они могут обмануты информаторами или заказаны враждебному убийце.

Литература: Стальная Крыса от Гарри Гаррисона

Колония Альфа

Персонажи – колонисты, заселяющие новый открытый мир.

Роли персонажей: Все персонажи должны быть суровыми выживателями. Персонажи с хорошими водительскими и внегородскими навыками подходят лучше всего. Так или иначе, колонисты могут включать политических или религиозных беженцев, преступников или представителей меньшинств – и не все они будут выживательского типа. Некоторые специалисты могут уметь пользоваться оборудованием, исследовательской техникой или оружием. Могут быть представители правительства.

Что делать: Базовая идея – в покорении и заселении враждебного мира. Много новых поворотов может быть добавлено – имеют ли колонисты доступ к БЧС движку или они «выброшенные на берег» колонисты, прибывшие на древнем корабле замороженными? Они первые колонисты или команда усиления? (Если второе, то остались ли первые колонисты когда они прибыли?) Есть ли спрятанные сюрпризы, такие как причудливая экосистема, неизвестные инопланетяне, реликвии Предтеч или база пиратов? Колонисты едины или разделены на фракции? Это мирная колония или аванпост на спорной территории? Есть ли угрожающие пираты, чужие или Земное правительство? Колонисты могут даже не иметь планеты – они могут быть на «потерявшемся» огромном колонизационном корабле, возможно с регрессивной технологией.

Преимущество кампании: Колонистам не нужен корабль. ГМ должен создать только одну звездную систему, хотя и очень детализированную.

Многим игрокам нравится организовывать поселение и исследовать границу. Эта кампания может быть на TL8 или даже меньше, особенно если игроки прибыли на досветовом «спящем» корабле.

Недостатки кампании: Если колония изолирована, то доступное оборудование ограничено – и его использование может быть ограничено правительством. ГМу трудно поддерживать интересность кампании, больше чем «построй другую хижину/исследуй другую долину».

Литература: Фермер в небе и катящиеся камни от Роберта Хейнлейна, Тау Ноль от Пола Андерсона, Мир вне времени от Ларри Найвена.

Остановитесь, именем закона!

Персонажи – храбрые члены Межзвездного Патруля, охраняя космические пути от человеческих и инопланетных угроз.

Роли персонажей: Персонажи – Межгалактические Патрульные или Рейнджеры, возможно командированные на корабль. Они должны иметь навыки для выполнения своего долга; один может быть командиром отряда (Или игроки могут работать на любую из миротворческих сил – включая межзвездные дипломатические агентства)

Что делать: Патрульные – межзвездные полицейские, следователи, спасатели. Если есть пираты – их уничтожают, контрабандистов отслеживают, чужое вторжение отражают, тайны разгадывают, бедствия вызывают к долгу, и всем этим занимается Патруль. В военное время Патруль и Рейнджеры призываются – для секретных операций в тылу врага, эскортировании конвоев или в качестве легких боевых сил.

Преимущества кампании: Патруль – это мощный Покровитель, поставляющий оборудование и корабль. У патрульных много приключений. Это хорошая подложка для «космической оперы».

Недостатки кампании: Игроки из Патруля имеют Долг к их организации и ее офицерам, и, в зависимости от кампании, они могут действовать под плотным надзором. Патруль представляет межзвездный закон; они не могут начать стрелять во все вокруг. У патрульных часто есть привилегия погибнуть при исполнении.

Литература: Много. Например, рассказы Андре Нортон

Расы

Ничто не влияет на вкус научно-фантастической кампании так, как присутствие (или отсутствие) инопланетных рас. Четыре примера рас описаны в главе Персонажи. Кампании могут включать следующие возможности:

Одна раса

Если есть только одна раса и все персонажи должны ей принадлежать. Так или иначе, многие вариативные формы все еще возможны. В только человеческом космосе еще есть место разнообразию и удивлению. Многие истории галактического размаха, как Дюна от Херберта, не включают чужих рас.

Несколько рас

Есть только несколько путешествующих в космосе жизненных форм. Почти каждый узнает любую расу и знает важные факты о них.

Много рас

Есть много, много интеллектуальных рас во вселенной. Даже если раса является доминирующей или экзотичной, только со Знанием Местности этого региона космоса можно опознать их по виду. Разные расы смешиваются и возможны по-настоящему многонациональные цивилизации. Типы рас включают:

Доминирующие. Одна или более рас могут доминировать; их мощь может быть военной (завоеватели или миротворцы) или экономической (производство, торговля или исследование). Доминирующие расы хорошо известны около их регионов космоса. Их противоположность – подчиненные расы, управляемые другими.

Частые. Раса, которая старше, быстро плодится или агрессивна в экспансии, может быть часто встречаема. Такие расы также хорошо известны в своих территориях, вне зависимости от доминирования. Их противоположность – редкие; такие расы могут быть новой межзвездной цивилизацией, скрывающейся или медленно размножающейся.

Экзотические. Расы могут быть хорошо известны из-за их странных обычаев, причудливой репутации, необычной биологии или контроля редкой технологии.

Продвинутые. Некоторые расы могут иметь более высокий TL чем остальные в кампании – или могут монополизировать конкретную технологию (например один из видов БЧС движков). Противоположность – примитивные, технологически отсталые расы.

Предтечи. Многие НФ повести написаны о таинственных Предтечах или Предвестниках, когда-то великих цивилизациях, которые исчезли, оставив только загадочные руины и артефакты.

Подрасы. Раса может включать несколько подвидов. Они могут существовать как одно сообщество, возможно с кастовой системой. Отдельные сообщества подвидов также могут существовать; возможно они разделены тысячелетия тому назад.

Декадентские. Популярная тема в НФ литературе – «павшие» расы, осколки однажды могучей цивилизации. Или космос может содержать несколько подрас, все из которых потомки Предтеч (или потерянной Первой Людской Империи).

Неизвестные. ГМ может создать одну или более рас – потенциально дружественных или враждебных – которые неизвестны межзвездному сообществу на старте кампании.

Написание истории

Когда вы создаете свою вселенную, вы должны наполнить ее историей, с особым вниманием на зону, в которой игроки могут действовать. Эти записи могут быть детальными или поверхностными, но игроки могут захотеть узнать информацию о том, что случилось месяц, год, век назад.

Важные вехи истории будущего:

Первый БЧС движок. Кто достиг звезд первым и как?
Первые колонии. Кто открыл обитаемые планеты у других звезд? Кто и как их колонизировал? (Если колонии были основаны «спящим» кораблем, то колонизация произошла еще до изобретения БЧС движка)
Первый контакт. С кем, когда и как? Если он произошел с людьми, то откуда они там взялись?
Межзвездные войны. Были ли они? Когда и почему?
Продвижения в технологии. Был ли оригинальный БЧС движок усовершенствован? Как и почему?
Образование и распад межзвездных наций и империй.
История организаций, в которые игроки могут вступить.
История важных планет. Дата колонизации; Кто колонизировал, зачем. Последующее развитие.

В некоторых вселенных, конечно, может быть невозможным ответить на все эти вопросы. Возможно, человечество заселило целую Галактику, взаимодействует с сотнями или тысячами других рас, и сама Земля потеряна в туманном прошлом. В таком случае, важной историей станет территория кампании ... кто враги и друзья, откуда приходят деньги и что политики собираются делать дальше.

Языки

Любое многовидовое сообщество будет иметь языковую проблему (см. сюда для языковых навыков).
Официальный язык. Общий язык («Галактический Всеобщий») может быть создан, с простой грамматикой и звуками, которые могут быть произнесены культурами основных рас. В разных расах имеются разные способы коммуникации, следовательно могут быть несколько официальных языков. Конечно, Галактическая Империя может заставить всех учить язык своих правителей.
«Торговый» язык. Межзвездные торговцы обычно изобретают свой собственный язык. Он обычно прост и обильно приправлен жестами – для использования разными культурами и расами, где более комплексные идеи могут быть сведены к «Чем вы можете торговать?» и «Сколько это стоит?»
Найти техническое решение. Если универсальный переводчик возможен – базирующийся на продвинутой психонике или «чудесной» технологии – тогда общий язык не нужен: коммуникации возможны без него. Конечно, переводческое устройство может быть ненадежным...
Так или иначе, переводчик будет лучше работать с пришельцами, чей мыслительный процесс похож на наш и хуже с действительно *Чужими* расами.

Предтечи

Многие истории о будущем включают Предтеч – чужие цивилизации которые вымерли прежде чем человечество достигло звезд. Они также известны как Предвестники, Древние, Старейшие (или Боги), Прародители, Предки. Или они могут быть названы в честь мира, где их останки были найдены. Обычно неизвестно, кто они были и почему исчезли. Может быть единственная раса Предтеч или дюжины.
Нахождение новых или отличающихся руин, а особенно работающих артефактов, есть знаменательное событие. Изучение технологии Предтеч может даже изменить TL кампании (Или бедные Предтечи могли иметь технологию, уступающую средней в кампании).
Возможности для приключений: Кампания может центрироваться вокруг поиска артефактов Предтеч, их руин и знаний. Находка может сделать игроков богаче, чем они могли себе даже представить, или на за их голову назначат цену в половине галактики. Участие Предтеч может приправить любое приключение (например, пиратская база может располагаться в конструкциях Предтеч). Святой Грааль кампании может быть нахождением Секрета Предтеч или даже их самих.

Общества

НФ литература описывает дюжины разных видов межзвездных наций (Мы будем использовать термин «нация» обозначая любое межзвездное правительство). Самые важные вещи, связанные с межзвездной нацией это ее размер и политический тип.
Размер сильно определяется скоростью БЧС путешествий и коммуникаций, которые будут подробно описаны в следующей главе. В общем, чем быстрее корабли могут путешествовать, тем больше межзвездная нация может быть. Центральный контроль труднее, когда границы более чем в месяце путешествия от столицы.
Основные политические типы – это Альянс, Федерация, Корпоративное Государство и Империя. Примеры каждого очень варьируются. Посмотрите на разницу между империей в Айзимовском Основании и в Звездных Войнах, или федерациях в Стар Треке и Нортонской Королеве Солнца.
Конечно, имена могут различаться; некоторые альтернативные имена для каждого типа правительства приведены ниже, чтобы добавить разнообразия галактическим картам. Правительства, особенно репрессивные, могут иметь обманчивые названия – империя, правящая кованым сапогом, зовет себя

альянсом, или раздробленное мини-государство объявляет себя Империей. В конце концов, был ли СССР действительно союзом республик?

Создание вашего межзвездного правительства – действительно творческое упражнение, придающее форму целой кампании.

Альянс

Альянс – это группа автономных миров. Его ключевая особенность в самоуправлении его членов. Альянс контролирует только межзвездную политику – оборонительную и отношения с другими государствами – но не внутренние дела членов. Граждане не имеют прямого влияния на альянс, но влияют на свое правительство, которое имеет представителя в Совете Альянса.

Миры-Мечи у Бима Пайпера сформировали Альянс (индивидуальные миры имели феодальные правительства). Людские миры в Известном космосе от Ларри Найвена можно считать очень слабым, действующим только в военное время, альянсом.

Правительство

Правящий орган – совет, собираемый из делегаций от каждого мира-члена. Если мир имеет несколько правительств, то все они должны быть представлены в делегации. Возможно, что альянс может давать особую власть важным членам – дополнительные голоса или право вето.

Обычно, Совет может принимать только законы, регулирующие отношения между его членами, и редко вторгается во внутренние интересы. Большинство – обычно две трети – должно одобрить законопроект прежде чем он войдет в силу. Мир может отказаться от законов Альянса отделением, или стать младшим членом – теряя право голоса, но получая полную свободу в межзвездной политике, сохраняя многие преимущества членства.

Совет также действует как суд или посредник между мирами-членами.

Когда дело доходит до политики, альянс довольно открыт. Миры-члены могут практиковать убийства, войну друг с другом, взятки чиновникам Альянса – и пока Совет не наберет двух третей голосов, Альянс бессилен остановить это. Каждый мир-член, ревностно оберегающий свой суверенитет, волен применять дополнительные полицейские меры – включая контр-шпионаж или расширение военных сил – это может помочь альянсу поддержать порядок среди его членов. Только внешняя угроза может объединить Совет для одобрения требуемых действий.

Так или иначе, невозможны большие межзвездные восстания против альянса – здесь не против чего восставать. Повстанцы более вероятно будут воевать с мирами-членами, часто тайно поддерживаемые другими мирами-членами.

Армия

Альянсы обычно поддерживают маленький межзвездный флот, в то время как миры-члены содержат свои собственные оборонительные силы. Если миры-члены скупы, армия Альянса может быть в отчаянном положении до того, пока настоящая война не грянет; если нет, они могут быть маленькими, но грозными силами.

Флотские операции, выходящие за пределы обычного патрулирования, должны быть санкционированы Советом. Военные силы Альянса не могут вмешиваться во внутренние дела члена без разрешения от этого члена. В экстренных обстоятельствах – если конфликт на планете или между планетами членов – это затрагивает Альянс и его членов. Совет может послать туда миротворческие силы.

В мирное время планетарные флоты обычно ограничивают себя собственными звездными системами. Они могут принимать участие в патрулировании границ или других рутинных обязанностях по запросу альянса. В военное время, Совет может обратиться с просьбой о мобилизации флотов для поставки во Флот Альянса. Даже тогда, офицеры могут оспорить приказ Адмирала Альянса, особенно если под угрозой их родные миры.

Наземные силы могут состоять из маленькой центральной группы – Морской Пехоты или Президентской Стражи. Они также поставляются в военное время армиями миров-членов. И наемнические организации процветают в мало регулируемом климате альянса, они всегда доступны с помощью в обороне – за разумную плату, конечно.

Закон и порядок

Есть межзвездная полицейская служба, обычно называемая Патрулем. С точки зрения 20-ого века Патруль – это комбинация полиции и Береговой Охраны. Возможно, это единственные военно-космические силы, которые альянс содержит. Патруль имеет полные судебные и легальные права внутри альянса, но вне границ миров членов. Любой арестованный Патрулем доставляется в суд Патруля.

Т.к. законы Альянса распространяются только на межзвездное пространство, игроки не будут преследоваться законом Альянса кроме как при действиях в космосе. Но в пределах политических границ мира-члена – которые обычно одинаковы с границами их солнечных систем – они субъект местных законов и постановлений. И местные законы могут широко различаться от мира к миру! Один мир может быть либеральной демократией где граждане наслаждаются огромной личной свободой, когда другие могут быть диктаторскими, племенными, теократическими, корпоративными...

Экстрадиция преступников между мирами-членами возможна, но не обязательна. Если преступник на планете, он под ее юрисдикцией – а Альянс имеет власть только над юридическим пространством *между* границами членов.

Патруль редко вмешивается в коммерческие дела между мирами-членами – более вероятно, что ограничения будут введены самими членами. Исключения возможны, если Патруль преследует террористов или пиратов, или если корабль действует подозрительно, но Патруль должен быть осторожен и не причинять мирам-членам ущерба – откладывание прибытия груза или нарушение покоя туристов являются ущербом.

Патруль прилагает больше внимания для контроля путешественников за пределы Альянса. Патрульные корабли и пограничные станции аккуратно проверяют провозимые грузы, даже если миры назначения товара протестуют против такой процедуры. Пассажиры сверяются со списком о поиске преступников. Грузы проверяются на контрабанду, опасных животных или нелегальные поставки оружия, и рутинные тесты проводятся на болезни или паразитов. С другой стороны, покидание территории Альянса обычно несложно.

Некоторые товары обложены пошлиной или запрещены, потому, что они опасны или чтобы защитить промышленность миров-членов. Принуждение во время таких проверок – Патруль.

Налоги на физические лица – право миров-членов, а *не* Альянса. Альянс получает деньги от тарифов, штрафов и контрибуций от миров-членов за защиту и услуги. Плата может быть сделана не только в виде валюты. Миры, которые не могут платить свои «долги» могут быть объектами принуждения для других миров или сил Альянса.

Террористические или фанатичные группы могут существовать. Если они есть, то ограниченная власть Альянса может сделать трудным их укоренение. Миры-члены могут давать секретное убежище базам террористов, давая им возможность тренироваться вне доступа Патруля.

Происхождение

Альянсы могут сформироваться под влиянием экстренных обстоятельств или из ослабления более контролируемого общества. Это первая естественная стадия для межзвездного правительства. Обычно, члены имеют общие интересы кроме географии – общие предки, торговые интересы или похожая история.

Эффекты в кампании

Граждане альянса свободны делать почти все что угодно – даже исследования космоса не регулируются. Пока они не нарушают один из немногих законов Альянса, они могут мало волноваться по поводу Патруля.

Другое преимущество приключений в альянсе – это вариативность. *Любой* вид правительства или общества может существовать на планете-члене, так долго, пока мир может продолжать контакты с другими планетами. Так или иначе, это дает игрокам больше шансов встретиться с неожиданными законами или табу. И если они попадут в переделку на планете-члене, они могут ожидать мало помощи – это вне юрисдикции Патруля.

Альянс подойдет тем, кто остерегается репрессивных обществ и не чурается “забега по мирам” в случае опасности.

Альянсы: возможные формы

Гегемония. Это общество или группа обществ в которых один член контролирует внешнюю политику других членов, без большого вмешательства в их внутреннюю политику. Этот тип похож и на альянс, и на империю. В Земной Гегемонии, например, Мать Земля будет «первой среди равных», доминируя над другими членами государства. Гегемония может быть репрессивной или великодушной.

Конфедерация. Это может быть просто другим именем для такой же политической структуры, как и в альянсе. Это также может быть слабая по группировке структура для оборонительных нужд против внешней угрозы. Миры внутри конфедерации могут иметь лишь немного других общих интересов, кроме помощи и кооперации для общей безопасности. Они обычно подписывают оборонительное соглашение и остаются самоуправляемыми.

Ось. Ось – конфедерация двух или более миров или сообществ созданная вокруг общей философии. Они координируют внешнюю и военную политику, обычно стремясь получить под свою власть зависимые или экономически выгодные миры. Ось – часто экспансионист и очень агрессивна. Возможно, что один из миров оси станет доминировать над другими, формируя гегемонию.

Согласие или Договор. Этот тип общества формируется, когда группа миров соглашается придерживаться соглашений и идеалов, законов и принципов для правительства, описанного в пакте или соглашении. Часто они не объединяют военные силы и не имеют общих законов; однако они все еще могут быть очень близкими союзниками.

Федерация

Хотя федерации и альянсы имеют много общего, они различаются по основной философии. В альянсе индивидуальные члены преобладают над центральным правительством. В федерации все наоборот – центральное правительство занимает более высокое положение над остальными мирами. Федерации обычно принимают форму республиканской демократии – т.е. граждане выбирают Президента Федерации и местных представителей в Конгресс Федерации. Типичная федерация – свободная, но бюрократичная.

Пример федерации – во вселенной Стар Трека и Алан Humanx Commonwealth от Алана Дина Фостера.

Правительство

Федерация состоит из административных зон, называемых секторами. Каждый сектор может включать одну или несколько звездных систем. Возможны небольшие различия в законах разных секторов. Губернатор сектора избираемый; также есть секторная законодательная власть.

Президент Федерации выбирается всеобщим голосованием и служит несколько лет. Он подписывает законы, созданные законодательным органом. Он контролирует внешние отношения, с совета и согласия Сената. Он может подписывать соглашения и объявлять войну. Он главнокомандующий армией Федерации и может использовать ее без одобрения Сената – но Сенат может отозвать его для расследования правомочности его действий.

Обычно законодательная власть – это Конгресс Федерации, избираемый отдельными мирами (размер делегации зависит от населения мира); он обычно представляет волю граждан.

Когда мир присоединяется к Федерации, он соглашается придерживаться устава Федерации. Поэтому правительства и законы секторов гораздо более однообразны, чем в мирах-членах альянса – отклонения караются ответными действиями Федерации, включая экономическую блокаду и военное вторжение.

Отделение обычно не позволено членам федерации, хотя иногда такое происходит, например, если доступна внешняя военная защита. Планетарные националисты, расположенные к отделению, могут стать повстанцами или террористами. Изредка политики разрешают мирное дарование «специального автономного статуса» и, в будущем, независимость.

Возможны также *приграничные округа*. Они похожи на сектора во всем, кроме того, что они были заселены недавно (в основном колонистами или оказались недавно завоеваны) или разрушены (упадочный регион космоса). Правительство округа и чиновники назначаются Федерацией и здесь нет законодательного органа.

Армия

Федеративные политики осознают, что военная и политическая силы связаны. Федеративный Флот – единственная группа, имеющая доступ к межзвездной военной технике. Миров-члены должны передать Федерации свои флоты при вступлении. Возвращаясь к прошедшим дням независимости, корабли могут быть названы в честь определенного мира и укомплектованы людьми с него – линкор *Лотвик*, к примеру, управляется в основном лотвиканцами. Размер флота зависит от политической воли и богатства граждан. Если люди будут терпеть стоимость большого флота, федерация может быть воинственной, как любое менее демократическое сообщество.

Межзвездные Части Морской Пехоты – Федеративные наземные военные силы. Планетарные оборонительные силы и призывники пополняют Морскую Пехоту в военное время, но вообще они опытные, хорошо тренированные солдаты, делающие грязную работу – планетарные вторжения и обороны, рейды коммандос и так далее. Если есть продолжительная угроза нации, федерация может объявить призыв, требующий молодых граждан служить уставам вооруженных сил.

С разрешения Федерации, отдельные миры могут организовать отряды Планетарной Обороны. Они включают наземные войска и, возможно, атмосферную и досветовую военную технику, но не продвинутые военные космические корабли.

Наемнические организации редки, кроме как на окраинах, т.к. правительство не доверяет независимым военным силам в центральных зонах. Во время войны наемники могут быть наняты, но офицеры связи будут назначены для уверенности, что они остаются под прямым контролем.

Федерация может сформировать собственный легион наемников. Эти солдаты полезны для проведения политически непопулярных войн, особенно если они нанимаются только из приграничных или чужих миров – не имеющих представителей в конгрессе и не могущих легко выразить недовольство по поводу боевых потерь.

Закон и Порядок

В отличие от альянса, озабоченного правами его миров-членов, федерация охраняет права своих граждан. Федеративные законы созданы для защиты индивидуального гражданина и обеспечивают безопасность и единство общества. Граждане Федерации получают больше преимуществ, услуг и защиты, чем граждане альянса.

Полицейские функции могут быть даны планетарным или секторным организациям правопорядка или Патрулю. Патруль имеет полную власть на всей территории Федерации, но должен сотрудничать с планетарной полицией - он не может расследовать и арестовывать независимо от местных властей, пока они препятствуют справедливости.

Террористы могут существовать, но базы должны быть хорошо спрятанными, чтобы выжить. Любой мир, замеченный в укрытельстве террористов, может ожидать скорого прибытия Федеративной Морской Пехоты.

Федерации ведут учет межзвездной торговли внутри своих границ, рутинно inspectируя грузы и путешественников. Грузопоток, входящий и выходящий, будет досмотрен тщательней, чем при альянсе. Нужны паспорта – особенно если у Федерации имеются злобные соседи – но это будет логичное ограничение, требуемое соображениями безопасности и не мешающее обычному гражданину путешествовать.

Патруль разбирается с пиратами и террористами и осуществляет спасательные операции, когда это нужно. Он также удостоверяется, что граждане становились жертвами беспринципных транспортных кампаний.

Межзвездная торговля, включающая миры Федерации, регулируется Межзвездной Торговой Комиссией. Конгресс может запрещать некоторые товары – обычно вредящие наркотики, запрещенное оружие, опасных животных и т.п. Тарифы и пошлины могут существовать для контроля импорта, который может повредить экономике мира. Это значит, что возможен нелегальный бизнес для контрабандистов в некоторых зонах, но для этого и существует Патруль. Таможни существуют во всех космопортах Федерации. Космопорты принадлежат Федерации и местная полиция не имеет там юрисдикции. Патруль обслуживает эти порты, плюс дополнительные посты у точек искажения или на торговых путях.

Свободная пресса процветает, ограниченная только во имя безопасности Федерации.

Налоги может собирать Федерация, сектор и местное правительство. Это может быть налог на доход или налог с оборота. Торговцы сделают все, чтобы обойти эти налоги!

Происхождение

Федерации обычно создаются когда альянсу приходится усиливать центральное управление из-за какой либо угрозы. Федерации длятся дольше альянсов, т.к. их общество быстро встречает и справляется с ожидаемыми проблемами и часто имеет мощь и власть чтобы справиться с неожиданными так же хорошо.

Эффект в кампании

Кампании, проходящие в федерации предлагают меньше свободы для тех кто играет быстро и не дружит с законом. Но уважающие закон типы могут найти весьма безопасное место – если они граждане Федерации, конечно. Игроки, вставшие на пути экстремистских планетарных организаций могут найти помощь в ближайшем офисе Патруля, пока они сами не нарушат закон Федерации.

Федерации: возможные формы

Ассамблея. Просто другое название для Федерации.

Протекторат. Экспансионистская федерация может иметь много приграничных секторов или колоний. До тех пор, пока приграничные сектора не готовы к самоуправлению, федеративное правительство управляет ими и предоставляет защиту. Такое правление может простирается от доброжелательного до бессмысленно бюрократического или даже эксплуатационного и репрессивного.

Союз. Любая государственность, в которую по своей воле или против нее включаются другие миры, и составляющая из них одно политическое образование может быть названа Союзом или Единством.

Завоеванные/Незначительные земляне

В этом типе вселенной Земля была завоевана или поглощена технологически (или количественно) превосходящим звездным государством, уже существовавшим к тому моменту, когда земляне достигли звезд. Земля может быть одним из многих членских (или подчиненных) миров, возможно даже считаемая провинциальной глубинкой малого значения в галактической схеме. Люди (или Земляне, если существующее государство также состоит из людей или гуманоидов) могут быть гражданами второго сорта или даже хуже, особенно если Земля была завоевана контролирующей чужими федерации или империи.

Даже если присоединение Земли было мирным и правители благосклонны, Земляне могут считаться детьми или варварами. Это особенно вероятно, если доминирующая раса обладает продвинутой технологией. С другой стороны, если они *слишком* цивилизованны, Земляне могут цениться как воины. (Это может быть великим развлечением для звездных правителей – путь держать этих надоедливых волчат занятыми.)

Если правление данного государства *слишком* жестоко, Земля может взбунтоваться. Земля может быть в конфедерации с другими мирами – или даже другими, меньшими звездными сообществами.

В таком случае эта кампания становится военной. Игроки могут быть членами повстанческих сил, сражающихся за наследие Земли. Или, для хорошей моральной дилеммы, ГМ может сделать игроков членами инопланетных сил, готовящихся к карательному удару против одного из этих подчиненных миров. Название мира? Ох, Грязь, или Почва, или что-то вроде того. Это будет неважно, когда вы разнесете этих ублюдков, да? Какая честь!

Корпоративное государство

Это общество, живущее *большим* бизнесом – огромная корпорация, которая контролирует целые миры, монополизировав торговлю между ними. Властью наделены Совет Директоров и Исполнительный Директор.

Диктаторские корпоративные государства описаны в Звездном Повстанце от Ф. М. Басби, у Алана Коула и Криса Банча. Полесотехническая Лига у Пола Андерсона – альянс добрых (обычно) и хорошо управляемых корпоративных государств.

Правительство

Корпоративное государство управляется менеджерами, а не правителями. Управление основывается на обычной деловой практике – Директор устанавливает ежедневные дела, по предписаниям и под надзором Совета Директоров. Так долго, пока Исполнительный Директор имеет поддержку в совете, он обладает диктаторской властью.

Совет Директоров выбирается держателями акций. Директора не несут ответственности за ежедневные операции компании, но работают как политический совет, советуя и направляя Исполнительного Директора. Директора выбирают из своего числа Председателя. Председатель – самая могущественная персона в корпоративном государстве, хотя он и действует за кулисами.

Меньшие правила и предписания устанавливаются корпоративными чиновниками всех уровней. Главные политические решения делаются Советом. Совет также принимает объем товаров, доступных на рынке и, возможно, цены.

Доброжелательность в корпоративном государстве от того, как организованы держатели акций. Гражданство – по сути владение акциями. Иногда акционерный сертификат выдается со свидетельством о рождении; иногда оно должно быть заработано. Больше акций – значит больше власти при голосовании и обычно корпоративное государство контролируется богатым меньшинством. Но иногда «бедные» акционеры объединяются в «блоки» по общим интересам, похожие на политические партии в демократии. Если их очень много, они могут иметь собственного представителя в совете.

Владение акциями – это власть. Если несколько богатых магнатов контролирует Совет, общество будет управляться так, чтобы приносить им прибыль, права личности будут ущемлены. Если несколько блоков входит в совет, то индивидуальные права будут постепенно распространяться на всех граждан, причем тем быстрее, чем больше блоков получает власть.

Акционеры также получают дивиденды столь долго, сколь корпорация делает деньги. Агрессивные акционеры могут требовать прибылей, убеждая Исполнительного Директора вкладывать не в долго окупаемые инвестиции, а в дела с быстрой отдачей. После необычайно прибыльного периода совет может объявить Праздничный Год – платя дополнительные дивиденды и спонсируя празднества.

Индивидуальные миры управляются корпоративными менеджерами средней руки, многие из которых усердно трудятся для повышения прибыли и продвижения по службе. Местные стили управления могут варьироваться от облегченного до диктаторского, и он вполне может отличаться от политики корпорации если Совет далеко.

Армия

Вся военная мощь в руках компании, от местной полиции до межзвездных флотов. Местные силы контролируются планетарными директорами. Главные операции могут контролироваться Исполнительным Директором и должны быть одобрены Советом. Возможна элитная Служба Безопасности – тайная полиция во всем кроме названия – под прямым командованием Председателя Совета.

Закон и Порядок

Предписания компании имеют силу законов. Многие правила существуют для того, чтобы удостовериться, что граждане ставят интересы компании выше своих собственных.

Личные свободы разрешены ровно настолько, чтобы не мешать работе. Отклонение от предписаний, срыв поставок и другие подобные нарушения могут повлечь вычеты из зарплаты, понижение социального статуса, уголовное преследование или даже увольнение. Увольнение – это страшнейшее наказание, т.к. нет другого работодателя – покупки на складе компании, право сделать вклад и получить кредит, преимущества в лечении потеряны вместе с рабочим местом.

Повстанцам просто не будет позволено существовать. Вместо них возможны саботажники, пираты, социалисты, коммунисты или – что хуже всего – юнионисты (члены профсоюза).

Нет судебной ветви власти. Местные исполнители руководят слушаниями и разбирательствами. Возможны «корпоративные представители» для наблюдения за нормальным рассмотрением заявлений работников. Власть представителя зависит от акционеров. Если компания репрессивна, то представитель беспомощен или является пешкой менеджеров, если общество благосклонно, представитель имеет достаточно влияния для того, чтобы менеджеры среднего звена считались с его взглядом.

Путешествия между мирами контролируется компанией. Путешествие по проблемам корпорации будет разрешено легко. Индивидуальные граждане также свободно путешествуют, используя собственное время и деньги, однако приоритет в занятии мест у деловых путешественников. Продуктивные работники обычно награждаются переводом на приятные миры. Многие работники, так или иначе, редко покидают мир своей занятости – пока их навыки не понадобятся на другой планете.

Новости ограничены корпоративными бюро по связям с общественностью или департаментом по коммуникациям. Показывают много историй об успехах корпорации и счастливых работников. Провалы редко освещены.

Торговля контролируется компанией. Работники компании должны приобретать ВСЕ товары на местном складе компании, платя по тем ценам, которые назначит компания. Т.к. компания контролирует всю торговлю, то нет конкуренции и нет шанса произвести сделку где-то еще. Естественно, существует черный рынок, но он нелегален.

Специфические налоги не требуются, т.к. компания делает «прибыль» на всем, что покупается и продается. Возможно, в прибыльный год, корпорация будет даже платить бонусы своим рабочим.

Происхождение

Корпоративное государство может возникнуть из конфликта супер-корпорации и слабого правительства, или когда правительство дает слишком много власти рыночным механизмам.

Если колонизация и исследование мира ведется одной компанией, то «частные поселения» могут возникнуть. Если правление корпорации не проверяется правительством, то корпорация может расширять свою власть до тех пор, пока она сама не станет правительством.

В широко распространенном по космосу обществе, корпорациям разрешено формировать частные флоты для защиты удаленных зон – похожие на Восточно-Индийскую торговую компанию в истории Земли. Такая военная мощь может довести до полного деспотизма в колониальном регионе, и может применить силу (возможно в альянсе с другими корпорациями) для захвата контроля над обществом.

Или корпорация может иметь уникальную технологию – например, БЧС путешествия – которая позволяет им делать все, что им заблагорассудится.

Эффект в кампании

Корпоративные общества могут быть опасны. Служба безопасности наблюдает. Всегда. Игроки могут быть из Службы Безопасности ... или они могут быть злобными юнионистами! Хорошие работники заняты бизнесом – не забывая иногда оглядываться.

Корпоративное государство: возможные формы

Картель: Космос контролируется не одной мегакорпорацией, а лигой нескольких конкурирующих компаний. Картель – гибрид корпоративного государства и альянса. Исполнительного Директора нет, а Совет Директоров заменен Консульством Лиги, члены которого делегируются корпорациями-членами. Консульство выбирает председателя, обладающего очень ограниченной властью – как в альянсе, отдельная корпорация-член имеет больше власти чем центральное правительство картеля. Корпорации-члены содержат частные флоты, сражаются друг с другом военно и экономически, и шпионят с целью выведать коммерческие секреты.

Свободный рынок. Граждане этого общества следуют политической доктрине свободного рынка – они хотят, чтобы *все* делалось конкурирующими компаниями. Структура корпоративного общества сохраняется на высоком уровне, но на среднем и низком уровне все изменено – частные компании подписывают контракты по оказанию правительственных услуг, включая полицию, таможню, армию и тюрьмы. Армия состоит из наемников и охранных компаний. Конкуренция поощряется, а монополия нелегальна.

Ассоциация. Близкий родственник корпоративного государства, ассоциация формируется из независимых корпораций. Каждая корпорация занимается одной из функций правительства – одна торговлей, другая обороной, третья правосудием и т.д. Среди корпораций возможна борьба – например собственные отделения разведки в Оборонительной, Торговой и Правоохранительной корпорациях – и кто-то из них захочет превосходить остальных. Совет Директоров состоит из делегатов участвующих в ассоциации корпораций, граждане обычно владеют акциями корпорации, в которой они работают.

Долгая ночь

Никакая цивилизация не вечна – и когда межзвездная нация падет, разрозненность станет абсолютной. Абorigены ударят, когда колонисты неожиданно окажутся без поддержки, армии останутся без зарплаты и командования, деньги станут бесполезными, а ценность товаров с другой планеты станет заоблачной. Не очень хорошее время для жизни, но отличное – для приключений.

Период паники и консолидации следует за коллапсом. Целые провинции и отдельные миры становятся изолированными. Системы или целые сектора могут разорвать соглашения и стать суверенными. В случае удачи, все ограничится только этим.

Иначе, миры могут скатиться до варварства, управляемые преступниками, рейдерами или ограниченными войсками. Технологии могут быть утеряны – включая способность путешествовать от звезды к звезде. Если провинция или группа миров зависима от поставок из других зон – недавно основанные колонии или поселения во враждебном пространстве – целые миры могут вымереть.

Этот период галактической истории известен как «Долгая ночь», «Темные годы», «Смутное время» и т.п. Он может длиться месяцы или столетия.

За Долгой ночью последует реконструкция и консолидация. Любой выживший осколок оригинальной цивилизации плюс сильные новые нации будут развиваться заново. Меньшие государства будут поглощены. Возможно, новое государство достигнет старых границ и продолжит исследование космоса дальше.

Этот цикл может повторяться многократно. Во вселенной, в которой человек путешествует между звездами достаточно долго, может быть столько много расцветов и закатов звездных империй, что сама Земля – только легенда и никто не знает границ космоса, освоенных человеком.

Империя

Автократия – это государство, в котором всей полнотой власти наделен один человек. Такие государства обычно загоняют себя в рамки религии, феодализма, милитаризма или всех трех. Пятьдесят лет существования научной фантастики популяризовало термин «Империя» для такого типа государства и мы будем придерживаться его (но см. «Настоящая» Империя ниже)

Теоретически вся власть находится в руках Императора – только благодаря его благоволению действуют любые меньшие представители власти. Империи *не* обязательно злы или даже тоталитарны. Империя может управляться мудрыми, добрыми людьми.

Империи настолько распространены в научной фантастике, что уже стали избитыми. Многие (например, в Звездных Войнах) являются диктатурами. КоДоминиум Джерри Поурнелле бессердечен и бюрократичен. Но людская империя в Пылинке в Глазе Бога и Империя в Treveller обычно доброжелательны.

Правительство

Империя может быть ужасно бюрократизированной или управляться через систему феодальных лордов (Король системы Синуса, Герцог Венеры, Генерал-губернатор Австралии). Но все эти ниточки власти ведут обратно к Императору. Некоторые приближенные Императора могут иметь больше власти чем другие. Канцлер – это императорский советник по гражданским делам, Генерал-адъютант – по военным. Возможен Имперский Сенат, избираемый народом или выдвигаемый от правительств миров, но император может свободно игнорировать его. Коррупция часто всеохватывающа – правильная взятка правильному чиновнику может творить чудеса.

Правитель может быть выбран многими способами. Обычно Император правит пожизненно. Следующий император будет его старшим отпрыском или ближайшим выжившим членом Императорской семьи если детей не было. Наследование может быть прервано восстанием – обычно предводимым мятежными членами Имперской семьи – или смертью правителя без наследника. В таком случае, следующий император будет выбран в неформальном политическом процессе, сильно подверженном влиянию военной мощи. Здесь уместны яд, убийство и интриги.

Бюрократическая империя разделена на провинции, управляемые губернаторами. Они выбираются из преданных военных лидеров и лояльных, слабых или старых гражданских. Император, беспокоящийся о своей власти, не даст губернатору править в одном месте долго, боясь, что тот может стать слишком популярным среди граждан.

Индивидуальные миры внутри империи имеют столько автономии, сколько император даровал им. Многие миры сохраняют видимость своих традиционных правительств, а некоторые даже обладают ограниченной независимостью. Новые территории лучше скооперированы, когда имперское вмешательство минимально.

Но подобные свободы – объект прихоти императора. По первому знаку неповиновения «любимые» миры могут быстро лишиться собственного правительства, замененного на Имперского управляющего, охраняемого Имперскими солдатами. Это станет хорошим уроком для остальных планет. Если остальные миры не вернутся к общеимперской линии, то быстро окажутся под постоянной военной оккупацией.

Повстанческая активность высока, независимо от того, дает ли империя этому повод. Всегда есть против чего бунтовать. Одни хотят свободы, в то время как другие рвутся к трону.

Армия

Милитаристическая Империя может использовать свои силы намного более свободно, чем другие общества. Планетарная полиция и силы безопасности отчитываются перед провинциальными губернаторами, но эти силы имеют мало или никакой ценности во время космического боя.

Завоевание – это легчайший путь расширить империю, используя ее мощную армию, более простой, чем открытие новых систем и их колонизация. Вне завоеваний, вооруженные силы империи применяются для умиротворения народа. В мирное время основная часть флота распределена по всей Империи, огромные силы могут быть неожиданно собраны как напоминание об Имперской мощи.

Даже Имперская Служба Изысканий действует по-военному. Разведчики не только ищут новые миры, но также проводят базовые исследования возможной агрессивности и полезности завоевания. Патруль – тоже часть армии, его полицейские меры часто включают в себя легкое умиротворение и оккупацию.

Оборонительная политика обычно – «бей первым». Империя не может развиваться если она постоянно атакуется. Поэтому бей любого врага – или потенциального врага – пока он не ударил тебя первым. Также, война занимает сознание масс, увеличивает оборонительный бюджет и присоединяет новые миры.

Имперские граждане могут быть призваны в вооруженные силы в любой момент. Преступники и должники обычно используются как пушечное мясо. Население призывного возраста из восставшего мира может быть призвано *целиком*.

Наемники обычны. Во времена политической неустойчивости Имперские чиновники могут решить, что наемники более надежны, чем собственные войска. Наемники вербуются для грязной работы, на которую жалко тратить Имперскую Морскую Пехоту.

Закон и Порядок

Слово императора – закон. Некоторые императоры правят персональными указами, другие счастливы, дав огромной бюрократической системе принимать все «скучные» решения. Имперские законы имеют преимущество над местными.

Империи ограничительны по своей природе. Персональные свободы ограничены поддержкой безопасности империи – значит будут недовольные и повстанцы. В основном, ничего нельзя сделать без должных лицензий, разрешений и приказов: использовать военную силу, торговать, доказывать подлинность, путешествовать. Поддельщики документов быстро богатеют (или сразу уничтожаются).

Имперский Патруль имеет полицейскую власть. Рутинные судебные разбирательства проводятся местными губернаторами или Патрулем, если речь идет о преступлениях в космосе. Но важные дела должны предстать перед Имперским Магистратом – элитной группой личных представителей императора. Наказания включают тюрьму, лагеря принудительного труда, рабство, пытки и призыв на военную службу.

Автократ может терпеть протест против своей политики, но не против его правления. Как только появится первый намек на реальную угрозу, разногласия уничтожаются.

Путешествия строго регулируются и требуют правильных документов. Обычные граждане могут найти почти невозможным получение разрешения на путешествие за границу. Одна из обязанностей Патруля – контролировать незаконную эмиграцию.

Межзвездная торговля все еще может процветать, но большое количество предписаний и обязанностей делают сложным получение прибыли без покупки влияния в Имперском суде. Мелкие торговцы могут стать контрабандистами, чтобы выжить.

Империя может запретить торговлю, считаемую опасной, включая военные поставки – снабжение повстанцев оружием автоматически приводит к смертельному приговору. Перевозка наркотиков может быть запрещено пуританским Императором или поощряться декадентствующим.

Налоги многочисленны и обременительны. Граждане могут платить налог на все, что они делают, от налогов на поездки до ресторанных налогов.

Новости проходят цензуру Имперского бюро по коммуникациям и сама история может быть переписана в Имперских хрониках. С тоталитарной точки зрения контроль – путешествий, новостей и идей – это все.

Происхождение

Автократичная «империя» может быть основана, когда общество встречается с кризисом, изнутри или снаружи. Правление одного человека, обходя дебаты и выборы, может быть привлекательным, т.к. автократ может действовать намного более оперативно, чем демократия. Это может случиться во время войны, особенно как безрассудство проигрывающей стороны – или несчастные военные могут организовать удачный ход. Это также может случиться в тяжелые экономические времена, всеобщим голосованием – граждане могут поверить в обещания «сильного человека» (В.В. Путин, однако). Империя может также остаться с периода кризиса – военные правители просто сохраняют власть.

Социальные или экономические условия – перенаселение, нехватка еды, безработица – могут привести к ограничениям и потере личных свобод. Общество, которое верит, что оно должно контролировать своих граждан, приобретает все больше и больше характеристик империи – даже если и не называет себя ей.

Эффект в кампании

Если империя коррупционна, игроки могут рады смыться со всем, что у них есть. Если империя тверда, но добра (и такое может случиться!) то это будет честь служить ей.

Империи: возможные формы

Царство. Это более чисто феодальная система, с менее централизованным контролем. Местные правители сектора или планеты – возможно известные как лорды или бароны – контролируют собственные значительные военные силы. Армия императора, возможно, наибольшая и лучше всех вооруженная, но она намного меньше объединенных сил секторов. По этой причине император должен поддерживать хорошие отношения со своими вассалами – главенствуя в Тайном Совете, совещательном органе из представителей от главных благородных семей. Император, который нарушает их советы может оказаться без поддержки на поле боя.

Держава. Держава – результат такого роста автократии, при котором она слишком велика для управления одним человеком с использованием существующих технологий. Провинции державы – большие самоуправляющиеся зоны. Губернаторы провинций клянутся в верности императору, но для среднего гражданина провинции губернатор – настоящий правитель, а император – это неопределенная, далекая фигура. Император сохраняет контроль над армией, предоставляя Имперские силы губернаторам – и подстегивая конфликты между войсками и политическими лидерами для предотвращения их объединения и занятия ими трона.

Теократия. Общество, управляемое некоторой церковью может быть очень похоже на империю, с лидером церкви – Пророком, Аятоллой или кем-либо подобным – заменяющим императора. Это так, если церковь правит автократично, если она сливается с демократической формой правления, то это будет похоже на корпоративное государство (заменяя верующими акционеров). Теократии стараются придерживаться неких базовых принципов, которые иногда ведут к нездоровой негибкости.

«Настоящая» Империя. Техническая дефиниция «империи» не имеет ничего общего с самодержавием. Это группа государств, среди которых одно (метрополия) контролирует внешние и внутренние дела других (периферий).

В основном, такая «настоящая» империя может быть рассмотрена как федерация, в которой один мир или сектор доминирует. Внешнее правительство подчиненных зон может быть любого типа. Любыми могут быть и периферийные правительства, но независимо от их форм, это пустышки. Восстание в такой империи – обычно попытка периферийного государства взять свою судьбу в свои руки.

Почему люди поддерживают прогнившие империи.

Это мило думать, что правительство, Зашедшее Слишком Далеко, обязательно заставит граждан восстать в праведном гнев и сбросить шельмецов. Это также смешно, как если бы все защитники Злого Режима носили форму (кроме агентов Тайной Полиции). Естественно, из веков опыта мы знаем, что это совсем не так. Худшие тираны с энтузиазмом поддерживались людьми не хуже меня или вас.

Без углубления в психологию, есть несколько причин, по которым граждане поддерживают тираны, и вы можете использовать эти причины для вашей воображаемой Злой Империи, чтобы ее люди были чем-то больше, чем пушечным мясом.

Граждане боятся, что неизвестное будет хуже известного: чужая философия, странная религия, анархия. Они могут ненавидеть и бояться вражеского населения, особенно если те другой религии или расы. Например, вы ненавидите солдат-Жуков, потому, что они жестоки или безжалостны или потому, что жуки мерзкие? Многие люди боятся, что новое правительство будет стоить им их работы или личной власти; в

коррупцированном режиме они могут иметь хорошую причину, чтобы бояться правосудия. Умная пропаганда режима будет играть на всех этих страхах, постоянно изображая противников нелюдьми, а повстанцев – террористами-убийцами.

Люди, которые привыкли подчиняться закону, часто с трудом меняют свои привычки, когда закон становится гнетущим. Они все еще верят, что «полиция только арестовывает преступников, честным людям нечего бояться». Когда повстанцы врываются в оружейную за пушками, эти люди видят в произошедшем только ограбление. Кроме того, патриотичные граждане могут добровольно вступить в армию, чтобы драться с повстанцами. Следовательно, восстания находят больше поддержки на мирах, бывших свободными до завоевания империей. Но даже здесь многие граждане могут ненавидеть оккупанта, но считать, что повстанцы ничем не лучше. Вы можете драться за «свободу» - но если вы победите, вам придется создавать правительство.

И многие люди могут быть верны идее (или идеям) нации или империи, даже если реальность их порочит. «Моя страна, права или нет...»

Это не зло или даже трусливо – бояться лишений, пыток и смерти. Любое успешное восстание должно преодолеть эти страхи... чтобы убедить народ, что любая жизнь или даже смерть лучше рабства. В то же время, правительство говорит, что нет ничего хуже анархии. Из-за этого восстания трудны.

Организации

Любое общество содержит много важных межзвездных организаций, которые являются хорошими кирпичиками для кампании. Некоторые организации ограничены одной нацией, другие распространены по всему космосу. Организации включают множество НПСей – боссов, наемников, противников и конкурентов. Многие организации предоставляют собой подходящих Покровителей (или хотя бы работодателей) для игроков, но членство также может включать обязанности – Служба, Чувство Долга или оба.

Ниже представлена коллекция организаций далекого будущего. Данные детали – только предложения и ГМ может изменить их или использовать другие названия организаций, если он адаптирует их под свою вселенную. Никакая из этих организаций не обязана существовать; если вам не нравится одна из них, не используйте ее.

Правительственные организации

Межзвездные правительства имеют много ветвей. Их официальное название может совпадать с именем общества – например, Патруль Альянса, Имперский Патруль, Межзвездный Патруль или просто Патруль.

Галактическая Служба Изысканий

Служба Изысканий имеет две основных задачи: 1). исследовать и расширять границы 2). Поддерживать аккуратные записи о всех мирах.

Исследовательский Отдел Службы Изысканий, часто известные как Скауты, работают по первой цели. В нем две ветви – скауты-первопроходцы и скауты-изыскатели.

Скауты-первопроходцы – очень чуждые, одинокие и темпераментные. В своих одно- или двухместных кораблях они выискивают неисследованные системы. Если они находят потенциально обитаемый мир, то делают настолько полный рапорт, насколько возможно, даже приземляясь для близкой инспекции, если нет явной опасности. Скауты-первопроходцы особенно внимательно ищут признаки разумной жизни. Если разумная раса обнаружена, они избегают контакта – это работа для специалистов.

Когда скауты-первопроходцы делают подходящий отчет о новом мире, скауты-изыскатели посылаются туда. «Изыскатели» включают ксенобиологов, планетологов, ксеноархеологов и специалистов по контакту. Они начинают с исчерпывающего орбитального изучения, приземляясь, только если планета расценена как безопасная. Скауты-изыскатели проверяют миры на возможность их колонизации и делают рекомендации об отношениях с новыми инопланетянскими сообществами. Скауты-изыскатели более интеллектуальны, чем их первопроходческие коллеги, но они все еще приключенцы-выживатели.

Изыскательные Станции, управляемые исследовательским персоналом, устанавливаются для долгосрочного изучения редкого природного феномена (например, белых дыр) и важных археологических находок (в основном поселений Предтеч).

В военное время скауты присоединяются к флоту. Скауты-первопроходцы совершают дальнюю разведку, в то время как скауты-изыскатели присоединены к флотской разведке, часто выступая как разведывательные силы флота.

Возможности для приключений: Кто угодно на границе может встретить скаутов, особенно торговых или корпоративных, интересующихся в разработке недавно открытого общества или поселения Предтеч. Конечно, возможна разведывательная кампания.

Межзвездная Торговая Комиссия

МТК назначает тарифы, обязательства, налоги, правила и предписания для всех торговых кораблей, и корпоративных, и независимых. Все торговцы должны получить лицензию от МТК для ведения торговли внутри нации. Комиссия также должна бороться с образованием монополий в торговле, особенно большими корпорациями, иногда объединяясь в этой миссии с Специальной Группой Правосудия.

Торговые агенты действуют в таможенных станциях при всех космопортах и кооперируются с Патрулем и Счетоводами Изыскателей против межзвездного контрабандизма.

Возможности для приключений: Независимые торговцы ненавидят МТК за ее запретительные предписания и любят ее за то, что она удерживает большие торговые компании от вытеснения малых с рынка. Корпорации просто ненавидят ее. Каждый почувствует унижение от прохождения через таможеню. Инспекторы МТК могут засунуть свой нос куда угодно.

Отдел Переписи

Отдел Переписи – менее разрекламированная часть Службы Изыскателей. Эти люди – иногда известные как Переписчики или Счетоводы – работают, аккуратно записывая статус и продолжающуюся историю всех обитаемых миров на их территории. Они также измеряют структуру торговли и коммуникации, они призваны документировать факты образования монополий, вычислять контрабандистов и делать другую работу, которая обычно ставит Патруль в тупик.

В особенно репрессивном обществе Счетоводы могут шпионить за вверенными им гражданами.

Перевод в Отдел Переписи считается жестоким наказанием для многих скаутов.

Повстанцы

Каждое общество имеет своих диссидентов, и когда они вооружаются, то становятся повстанцами. Характер группы зависит от того *против* и *ради* чего проводится восстание. Группа, восстающая против репрессивного общества ради демократического правительства героична, повстанческое движение на замену короля диктатором обычно менее восхитительно.

В сильно растянувшейся империи повстанцы могут удачно захватить несколько миров, в то время как в тяжелой диктатуре Тайная Полиция задавит любые поползновения.

Возможности для приключений: ГМ может легко построить приключение вокруг сбрасывания планетарного правительства; перетряхивание целого межзвездного общества может быть фокусом целой кампании. Действия повстанцев всех типов могут приправить любое приключение: игроки, ищущие реликвии Предтеч на Эпсилоне VII, могут быть вовлечены в восстание рабов.

Агентство Регуляции Наемников

Эта организация задает политику и директивы для наемнических компаний. Те, кто согласен, получают лицензии. Те, кто откажется, должны быть распущены, или уйти – или встретиться с морпехами.

Агентства по регуляции почти всегда запрещают применение биологического, химического и грязного ядерного оружия в пределах границ нации. Чистые тактические ядерные бомбы/ракеты иногда разрешены. Наемники не должны находиться на проблемном мире, кроме как если они наняты заинтересованной персоной, и должны удалиться, когда задание будет выполнено.

Нечестные технологические преимущества иногда также вне закона – наемнические компании должны использовать оружие того же TL, что и на мире, где происходит сражение. Некоторые отклонения могут быть допустимы; силы в меньшинстве могут иметь доступ к более продвинутым технологиям. Смотри Звездную Стражу от Андрэ Нортон и Ко-доминиум от Джерри Поумелле.

Регуляторы назначаются для каждой наемнической кампании. Некоторые самоуправствуют и несносны, некоторые могут быть куплены, некоторые просто делают свое дело.

Агентство Регуляции Наемников – также место, где лицензированная кампания может найти работу. Когда контракты подписываются, работодатели платят половину оговоренной суммы в кассу агентства. Если потом возникнет спор между заказчиком и наемниками, АРН рассуживает – отдавая наемникам свою долю от сделки, если требуется.

Агентство имеет центральный офис в столичном мире. Другие офисы могут быть открыты, если местный бизнес делает их выгодными.

Возможности для приключений: АРН – естественный оппонент наемнических кампаний, наступающий на хвост нарушающим закон и играющий роль надоедливой помехи для легальных организаций. Оно также может предоставлять работу игрокам. Если наемники не вовлечены в вашу кампанию, агентство практически бесполезно.

Флот

Флот – главная межзвездная военная сила, защищающая от и нападающая на враждебные нации. Во время войны работа флота – оборонять границы и важные внутренние системы, лишая врага возможности вести активные действия. Между войнами флот поддерживает готовность учениями – обычно в скудных дальних системах, где они могут применять настоящую амуницию. Флот также может совершать полеты «доброй воли» около соседних звездных государств – союзников или потенциальных антагонистов – для предотвращения войны произведением впечатления на потенциального противника.

Большие базы флота расположены в стратегических локациях, часто на безвоздушных лунах или контролируемых флотом мирах. Малые базы – в основном для дозаправки и ремонта – присоединены к многим большим космопортам. Флот также имеет разведывательное ответвление, ответственное за получение текущей информации о вражеских вооруженных силах.

В альянсе или другом слабом обществе флот может быть профессиональными частями, снабжаемыми во время войны силами из отдельных миров. Если флот – единая военная организация, она должна жестко контролироваться или адмиралы захватят командование и объявят империю.

Жизнь обычного флотского скучна: покидание родных берегов – это единственная разрядка, ведь даже битва может требовать от него лишь рутинных заданий. Офицеры наслаждаются статусом и властью; быть пилотом истребителя также престижно.

Возможности для приключений: Наткнуться на секретную военную операцию всегда интересно, однако флотский эскадрон редко будет убеждать замеченного хитреца. Так или иначе, флот больше подходит для подложки кампании – вмешательство настолько опасно, что вряд ли кто-то рискнет. Пираты и преступники избегают сражений с флотом.

Офис Колониальных Дел

Офис Колониальных Дел (ОКД) наблюдает за колониальными начинаниями и регулирует постройку колониальных кораблей. Он может контролировать колонии, пока они не станут самоподдерживающимися, назначая всех администраторов и губернаторов. Он может сотрудничать с Министерством Исполнения Наказаний для посылки невольных колонистов на суровые, богатые минералами миры. ОКД имеет офисы в каждом мире, готовящемся к колониальному предприятию и административные офисы в столицах секторов и вдоль границы.

Возможности для приключений: Для игроков-колонистов, дружелюбный ОКД может оказаться очень полезен, а коррумпированный может стать их худшим врагом. Инспекционная команда ОКД может встретиться с очень интересными ситуациями.

Морская пехота

Большая часть межзвездных войн ведется при помощи звездолетов. Но флоты могут только контролировать космос – для завоевания планеты все равно нужны наземные силы. Морпехи – штурмовая пехота, наземная часть флота. Их самая опасная работа во время войны – abordаж вражеских судов (если технология позволяет) и удержание плацдармов для высадки основных сил на враждебных планетах. Контингент морпехов есть на всех военных кораблях, действующих как силы безопасности.

В мирное время морпехи участвуют в военных играх, охраняют базы Флота, тренируют планетарные силы обороны помогают в «полицейских действиях» - рейдах в стиле командос против пиратских и преступничьих баз – совместно с Патрулем. В репрессивном сообществе морпехи «успокаивают» недовольных и повстанцев.

Крутейшие из крутых, Морпехи живут со своей репутацией в бою и в мирное время. Они делают грязную работу – и им это нравится. Не очень умно ссорится с Морпехами.

Возможности для приключений: Самое удачное место для встречи с морпехами – это «свободный город» - место, где они проводят отпуск. Шумные пьяные морпехи сделают встречу интересной. Бывшие морпехи – это хорошо подготовленные приключенцы, которые могут знать кое-какие секреты из своих военных дней.

Патруль

Основная задача Патруля – полицейская служба в космосе. Мирные обязанности Патруля включают спасательные операции, эскорт колониальных кораблей, рутинное патрулирование космоса, противопиратские и противоконтрабандные операции, инспекции звездных баз и блокада миров. Они ежемесячно доводят список ищущихся межзвездных преступников до космопортов.

Силы Патруля действуют под флотским командованием во время войны. Обычно, самый тяжелый корабль Патруля – это легкий линкор, но его команда, скорее всего, элитна. В молодом или слабо контролируемом обществе может не быть Флота – тогда Патруль выполняет и его роль.

Базы Патруля присоединены к многим космопортам и даже малые космопорты скорее всего имеют свой офис Патруля. Патруль также имеет отдельные базы операций вдали от коммерческих космопортов. С них проводятся важные анти-пиратские и другие миссии. Патруль поддерживает офисы секретных операций; их агенты проникают в преступные организации (а в репрессивном обществе – это тайная полиция). Патруль известен из-за строгого отношения к букве закона и непреклонного ее соблюдения. Идеальный Патрульный супер-компетентен, неподкупен и бесстрашен.

Возможности для приключений: Все встречают Патруль, вне зависимости от того, хотят ли они этого или нет. Конечно игрок-Патрульный никогда не будет испытывать недостатка в приключениях.

Почтовая Служба

Почтовая Служба отвечает за почту. Почта между основными мирами перевозится официальными курьерскими кораблями. Почтовая служба для меньших миров осуществляется частными торговыми кораблями. Это прибыльно – многие независимые торговцы зависят от почтовых поставок в получении устойчивой прибыли – но стандарты Почтовой Службы высоки! Другие межзвездные коммуникации тоже могут быть под контролем Почтовой Службы в зависимости от технологии.

Возможности для приключений: Игроки могут быть пилотами корабля-курьера или частными торговцами с почтовым контрактом.

Агентство по Безопасности и Разведке

Это секретная группа по шпионажу и контр-шпионажу. Агенты тренируются в разведывательных умениях, включая инфильтрацию, дезинформацию, взлом кодов, секретные языки и убийство. Агенты по контр-шпионажу отвечают за обнаружение и нейтрализацию агентов зарубежных правительств. Очень часто есть несколько разных агентств, часто с весьма похожими названиями, которые тратят большую часть времени шпиона друг за другом!

Продвинутая косметическая хирургия и технология клонирования позволят агентам действовать под прикрытием в нескольких формах – с разными лицами, полами и расами. Потенциальные рекруты должны обладать широким набором умений и навыков, включая наиболее подходящие боевые искусства.

В репрессивном обществе разведывательные агентства шпионят за гражданами, посылая провокаторов для обнаружения несогласных. Слабо контролирующее общество может не иметь разведки, в то время как его государства-члены – будут ее иметь.

Возможности для приключений: Игроки могут быть вовлечены в разведывательную миссию – как ничего не подозревающие обыватели или работая на агентов. Если игроки – члены важной организации, то в нее могут внедриться агенты вражеского общества. Или целая капания может быть ориентированной на шпионаж.

Специальная Группа Правосудия

Сформированная как сторожевой пес для межзвездных корпораций, Специальная Группа Правосудия присматривает за корпоративной экспансией и вложением капитала, регулирует свободную торговлю и продажу акций, собирает налоги и другие правительственные платежи, инспектирует все существующие и запускающиеся корпоративные фабрики. Ее миссия – охранять общество от доминирования мощных фирм, в то же время следя за их финансовым здоровьем – зная, что экономика государства зависит от успеха корпораций. Секретные агенты внедряются в корпорации для раскрытия неправомерных операций.

Возможности для приключений: Игроки, нанятые корпорацией или службой безопасности могут встретиться с агентами Специального Правосудия – плохо ли это или хорошо для них. Несносные чиновники Специального Правосудия могут стать отличными оппонентами для амбициозных корпоративных исполнителей. Другая возможность – антиглобалистская компания за Специальное Правосудие.

Рейнджеры

Рейнджеры (или Звездные Рейнджеры) – это околвоенные силы, тренированные для выживания, спасения и сражения на опасных или непокорных планетах. Они считаются экспертами в уличных и выживательных навыках. Рейнджеры также действуют как «шерифы» на новых колониях под управлением Офиса Колониальных Дел, сохраняя закон и порядок пока колонии не станут самоуправляемыми.

Рейнджеры также часто спасают (или охраняют) Изыскательные миссии и время от времени присоединяются к миссиям Патруля. Отношения между крутыми, свободно действующими Рейнджерами и дисциплинированными Патрульными обычно натянутые. В некоторых кампаниях Рейнджеры могут быть подразделением Патруля.

Возможности для приключений: На границе Рейнджеры представляют закон – игроки могут встретить их в местных экстренных ситуациях. Игрок-рейнджер может быть забавным, если кампания происходит на территории назначения этого Рейнджера. Также возможна Рейнджерская кампания.

Частные организации

Корпорации

Межзвездная корпорация – огромный конгломерат компаний в сотнях сфер на дюжинах миров. Некоторые межзвездные корпорации могут контролировать целые миры и содержать огромные армии работников – корпоративные силы безопасности могут численно превосходить Планетарные Оборонительные Силы (и быть лучше тренированы).

Во многих бизнесах прибыль перевешивает этику. Некоторые корпорации используют подставные компании и уклоняются от правительственного наблюдения, считая такую высокоприбыльную и высокорисковую активность частью корпоративной «игры». Когда не кооперируются против Специальной Группы Правосудия, компании шпионят за своими конкурентами – прослушивая исследовательские центры, подкупая работников для выведывания секретов и распространяя дезинформацию о новых мирах. Иногда промышленный шпионаж – джентльменская игра. Но часто она смертельна.

Возможности для приключений: Работа на корпорацию дает игрокам быть гадкими без зазрения совести – они только следуют «приказам компании». Корпорации – хорошие Покровители. В других кампаниях корпорации хорошо работают как «плохие парни» - эксплуататоры беззащитных инопланетян, разорители бесценных поселений Предтеч, рабовладельцы на далеких планетах. Независимые торговцы ненавидят их.

Три межзвездных корпорации

ООО Три-Тахион

Эта огромная корпорация – лидер в производстве БЧС двигателей. Субсидируемыми отраслями являются также компьютеры, увеселительные модули и ксенобиологические исследования. Ходят слухи о том, что ими был открыт какой-то вид «межпространственного» путешествия. Специальная Группа Правосудия считает Три-Тахион верной законам – его легальные проступки незначительны.

Корпорация Транс-Сол

Хотя Транс-Сол имеет дюжины субсидантов, она лучше всего известна из-за продвинутой техникой, от кибертанков до персональных флиттеров. Его дизайны не новы – они проверены временем и уважением потребителей и это держит Транс-Сол на вершине успеха. Основные вложения капитала включают шахтное дело, исследования по андроидам и потребительские товары. Транс-Сол поддерживает свою долю рынка всеми доступными способами. У него хорошо известная репутация из-за изобретательных форм промышленного шпионажа, компьютерного саботажа, уклонения от налогов и подобных вещей. Так или иначе, корпорация пока не решается на открытую жестокость.

Оружейная «Голиаф»

Эта безжалостная межзвездная компания занимает вершину «черного списка» Специальной Группы Правосудия». Она начинала как картель производителей оружия, потом ставшая богатой через получение прибыли из войн – продавая оружие обеим сторонам, потом собирая долги для получения экономического контроля над целой охваченной войной системой.

Специальная Группа Правосудия считает, что «Голиаф» совершает больше жестокости, чем обе враждующие стороны. Однако компания пока осуждена только по малозначительным провинностям. Главные преступления – продажа военных секретов враждебной стороне, вовлечение в преступные и террористические активность – остались недоказанными (Доказательства и свидетели часто просто исчезали). Агенты Правосудия пока не смогли внедриться в компанию.

Лига Свободной Торговли

Сначала это была немногим больше чем ассоциация независимых торговцев, которые встречались на торговых мирах для обмена информацией. Т.к. межзвездная конкуренция – и регуляция – росли, Лига Свободной Торговли становилась лоббистской группой за права независимой торговли. Сейчас ее офисы почти всюду, где можно встретить торговцев.

Лига – хорошее место для узнавания рыночной информации. Независимый торговец, Независимый торговец, знающий важную информацию, которую он не может использовать, может продать ее Лиге –

которая передаст эту информацию другим независимым торговцам, пока большие корпорации не захватили мир. Такой торговец будет получать 5-10% от прибыли от мира; сама Лига также получит свой процент.

Лига также рассуживает споры между членами, действует как банк, способствует взаимопроникновению рас и культур. Торговец, находящийся на дне, может взять кредит – но если он не сможет его выплатить, то будет парией в торговом сообществе.

Возможности для приключений: Это братство – второй дом для многих игроков-торговцев. Другие невоенные игроки могут встретиться с независимыми торговцами, особенно на границе – количество пассажиров мало, путешествия медленны и всегда есть шанс приключения до конца путешествия.

Наемнические компании

Наемнические компании – обычно наземные войска, часто с поддержкой тяжелой наземной техники и истребителей – и работают за деньги. Предписания и дисциплина дает контроль командиру отряда, а не нанимателю.

Компании могут быть наняты на конкретные миссии или на некоторое время. «Честные» наемники будут выполнять свой контракт так долго, как их работодатель честен с ними; другие могут стереть его с лица земли за достойную награду, даже перебежав на сторону врага.

Организации отличаются, но они всегда военного образца. Командир может именовать себя разнообразными званиями, включая «генерала» и «комманданте». Даже между дружественными компаниями сохраняется конкуренция. Но даже лицензированные или «честные» компании сильно нелюбимы (и взаимно) своими менее честными коллегами.

Возможности для приключений: Игроки-члены наемнической компании могут поучаствовать в различных приключениях в дальних местах. Из наемников также получают хорошие антагонисты.

Средства массовой информации

Космос достаточно велик, чтобы содержать много новостей, и дюжины межзвездных служб новостей пытаются добыть новости, объяснить их в интересной и доступной форме, и показать жаждущим сенсаций зрителям Три-В. Службы имеют большие офисы на главных планетах, пару человек на других и независимых корреспондентов на практически всех остальных. Они всегда пытаются узнать сенсацию первыми – открытие руин Предтеч, новый звездный феномен или объявление межзвездной войны.

Возможности для приключений: Игроки могут быть командой репортеров. Службы новостей могут оказаться «третьей властью», вмешивающейся в любое приключение. Например: Игроки, как члены Патруля готовятся атаковать пиратскую базу, и неожиданно появляется корабль Стэмныйос. Возможно, они случайно раскроют пиратам планы Патруля; возможно, они будут взяты в заложники; возможно, они знают информацию, могущую спасти всю операцию – достаточно просто выслушать!

Институт Псионических Исследований

С первого взгляда, Институт Псионических Исследований – это научная организация, посвященная псионике. В реальности, это секретное псионическое общество, предлагающее помощь и тренировку в пси. Институт Псионических Исследований имеет ответвления на главных мирах, обычно в крупных университетах.

Возможности для приключений: Этот институт может быть «хорошим» или «плохим». Злой институт может использовать таланты игроков, а потом оставить их в ужасном положении; добрый институт может помочь псионикам-игрокам спасении от преследований. Или институт может быть «красной селедкой», наполненной ненормальными – особенно если псионика не работает в этой кампании. И ГМ не обязан говорить игрокам, являются ли пси силы реальными или нет!

Университеты и научные организации

Организации ученых могут быть огромными и влиятельными; они могут доминировать над целыми планетами. Такие группы могут содержать изумительных (и очень эксцентричных) личностей. Политическое взаимодействие внутри университета (через продвижение, любимые теории, гранты или конкретных людей) может быть неприятным, и вражда между институтами может быть сильной. Люди со стороны, ожидающие мирный монастырь и башни из слоновой кости, часто натываются на схоластику и злобную грызню!

Возможности для приключений: Игроки могут быть наняты, как часть ученой экспедиции; в зависимости от навыков, они могут быть охраной, командой корабля или исследователями. Необычные планетные условия, странные и опасные жизненные формы, артефакты Предтеч – все это возможные цели научного путешествия.

Организация

Скрытый синдикат, известный как «Организация» - крупнейшая криминальная империя из когда-либо существовавших. Ее влияние распространяется на все ближайшие межзвездные нации. Патруль только начинает понимать, что одна организация стоит за веками преступлений. «Большой Ноль» доминирует над межзвездными перевозками наркотиков, продажей оружия, проституцией, черным рынком и заказными убийствами.

На многих мирах криминальная деятельность требует одобрения Организацией – и отчисления части дохода синдикату. И на любом мире с населением больше нескольких сотен есть человек Организации. Особо Важные Персоны Организации живут по-королевски, часто на контролируемых синдикатом мирах, где криминальные боссы являются феодальными лордами. Организация также спонсирует миры-убежища.

Если игроки хотят найти человека Организации на новом мире, то лучшим местом будет Звездный Городок или подобная припортовая зона. Прокиньте против Знания Уличных Законов (Streetwise) минус Уровень Контроля (Control Rating) местного правительства. Каждая попытка занимает два дня шатания по барам. Как правило, через некоторое время ищущий прекращает поиски, и его хватают за плечо и эскортируют к офису Мистера Крутого Парня. Критический провал приведет к недружелюбному интересу и Организации, и местных властей.

Возможности для приключений: Игроки могут быть удивлены, узнав, что преступление, которое они только что раскрыли – часть операции «Большого Нуля» ... и теперь Организация наступает им на хвост. Или сами игроки могут быть межзвездными преступниками.

Планирование приключений

«Это дело будущего – быть опасным...» А.Н. Уайтхед

Итак, ваша кампания приобрела очертания. Теперь вы должны написать ваше первое приключение.

Приключение в далеком космосе часто становится обычной фэнтези, с силовыми клинками вместо магических мечей, космическими кораблями вместо лошадей, устройствами и пси вместо магии. Является ли заданием сбрасывание злобного Императора Вселенной или предохранение мирной Федерации от порабощения ордами Космических Монголов, это все та же старая история. Сделайте бластеры револьверами, и это станет Вестерном.

В чем же отличие научной фантастики? Разве это не приключение ради приключения, не важно, каковы декорации?

Не совсем так. Научная фантастика предлагает кое-что, что человечество почти потеряло: шанс быть первым где-то, видеть что-то по-настоящему новое. И космическая кампания, больше чем любая другая, может иметь бесконечное количество вариантов. В галактическом обществе вы никогда не сможете убежать от новых людей, мест и вещей. Вы можете посетить высоко- и низкотехнологичные миры, и нечто среднее ... и вы никогда не будете знать их все.

Более того, будущее еще не наступило. Мы знаем, какова была жизнь в Средние Века: бедной, скверной, жестокой и короткой. Если вы богаты, она немного лучше, но никакие деньги не могут купить больше, чем простейшее лекарство, и на одного богача приходится тысячи страдающих крестьян. Нет ни магических мечей, ни волшебства.

Будущее может быть таким же ужасным или даже хуже. Но оно не обязано быть таким. Технология может занять место крестьянства. Ресурсы солнечной системы могут сделать всех богатыми – без лишения права собственности каких-либо аборигенов. Эффекты высокой технологии на человечество могут показаться чудесными. Но в основном научная фантастика весьма консервативна.

Научная фантастика – настоящая научная фантастика – о преодолении человеком трудностей реального мира при помощи технологий. Она указывает на то, что нет «тайн» - есть только загадки, которые еще не были разгаданы. Вселенная – опасное место, но только для людей, которые не понимают ее и не пытаются этого сделать. Попробуйте научиться, и вы сможете жить и выживать где угодно. С законами физики не поспоришь – но они не знают ненависти и любви, лжи и обмана, интриг и потаенной злобы.

Люди, конечно, подвластны всему этому. Вы, как ГМ можете знать это. Продолжайте читать...

2. Выбор технологий

Т.к. вы уже создали социальную подоплеку вашей вселенной, вы должны теперь выбрать ее технологический уровень. ГМ выбирает общий Уровень Технологий (Tech Level) кампании (смотри ниже). Он также должен принять некоторые очень важные решения о звездных двигателях, оружии, коммуникации и многом другом, доступном в его кампании. Это будет влиять на правила постройки кораблей: их цену, вес и др.

Технические уровни

Звездные путешественники могут встретить миры с любым Техническим Уровнем, от Каменного Века до супер-продвинутых.

0. Каменный Век: огонь, рычаг, язык.
1. Бронзовый Век (Афины): колесо, письменность, сельское хозяйство.
2. Железный Век (Рим): арка.
3. Средние Века (до 1450): стальное оружие, математика с нулем.
4. Ренессанс/Колониальная эпоха (1450-1700): огнестрельное оружие, печатание.
5. Промышленная Революция (1701-1900): массовое производство, паровая энергия, телеграф.
6. Атомная эпоха (1901-1950): машины, самолеты, радио, ракеты.
7. Ядерная эпоха (1951-2000?): ядерная энергия, компьютер, лазер, орбитальные полеты.
8. Эпоха космических полетов (2001-2050?): МЧС космические путешествия, термоядерная энергия, мозговые записи, импланты, искусственный интеллект.
9. Эпоха межзвездных полетов: БЧС космические путешествия, полностью разумные компьютеры, безреактивные двигатели, долгожительство.
10. Эпоха антиматерии: энергия антиматерии, искусственная гравитация, медленное БЧС радио.
11. Силовая эпоха: силовые экраны, притягивающие лучи, быстрое БЧС радио.
12. Гравитационная эпоха: Контргравитация, гравитационные компенсаторы, персональные силовые экраны.
13. Эпоха миростороения: полный терраформинг планет, включая передвижение орбиты.
14. Дисоньян: создание миров, кольцевые миры и т.д.
15. Эпоха ПМ: передача материи, космическая энергия, неограниченное БЧС радио.
- 16+. Ограничено только волей ГМа...

Культуры могут быть описаны более детально указанием того, как давно они вошли в эту эпоху – т.е. «ранняя атомная» описывает Землю во время Первой Мировой. Атомная теория существует, но до атомной энергии еще очень далеко.

ГМ не должен давать этой прогрессии TL удерживать его установки такой конкретной технологии, какую он хочет. Чем выше культура, тем более вероятно, что она будет развиваться урывками. Культура, которая путешествует в космосе медленнее скорости света, но имеет полный контроль над гравитацией, не вписывается в эту прогрессию – но ведь это ваша прогрессия.

Космические двигатели/ маневровые двигатели

Первые человеческие попытки межзвездных путешествий скорее всего были медленнее-чем-свет (МЧС или досветовыми). Подходящая технология существует сейчас (TL7). Мы можем послать колонизационный корабль сейчас, если захотим.

Экономичные МЧС двигатели, приближающиеся к скорости света, могут быть пригодны для колонизации галактики ... однако это будет очень медленно. Эйнштейново расширение времени (см. ниже) будет означать, что команда проживет достаточно долго, чтобы увидеть множество планет, даже несмотря на то, что их полеты займут годы с точки зрения стороннего наблюдателя.

МЧС двигатели могут также быть использованы как маневровые. Некоторые звездолеты не требуют отдельных маневровых двигателей, другие (например, гипердрайв) – наоборот. Типы маневровых движков включают:

Реактивные двигатели (TL6+)

Это общий термин для любых двигателей, выбрасывающих что-либо сзади корабля для того, чтобы он двигался вперед. Ограничительный фактор для реактивных двигатели – это реактивная масса (масса вещества, выбрасываемого в виде выхлопов). Корабль, который должен нести много реактивной массы имеет ограниченную скорость. Но корабль, использующий мало массы или могущий подзаправиться во время путешествия, может со временем разогнаться до скорости, близкой к скорости света.

Важное решение ГМа о реактивном двигателе это не его тип, а его общая мощность. Сильные двигатели используют намного больше энергии, но позволяют кораблям двигаться по звездной системе быстро без большой реактивной массы.

Безреакционные двигатели (TL9+)

Это общий термин для любого двигателя, который обманывает третий закон Ньютона. Безреакционные движки заставляют корабль лететь вперед без выталкивания чего-либо назад. Безреакционные двигатели требуют энергии, но не реактивной массы (хотя энергостанция, конечно, должна быть заправлена). Это делает корабли более эффективными; такой движок может быть весьма сильно охраняемым секретом, когда только открыт. Безреакционный двигатель может достичь скорости света.

Контргравитация (TL12+)

Это дает кораблю полный контроль над его весом. Это значит, помимо всего прочего, что он может входить в атмосферу или даже садиться! Контргравитация это еще не двигатель, но контргравитационно-экипированный корабль может уменьшать свой вес практически до нуля чтобы садиться и взлетать на очень слабом движке. КГ корабли ограничены лишь в перевозимой массе. Перегруженный КГ корабль может функционировать менее эффективно, или неустойчиво, или вообще никак.

Список для сверки технологий

Используйте этот список для уверенности, что вы приняли все необходимые решения о космических двигателях и других технологиях в вашей кампании.

Общий технический уровень

Тип досветового (маневрового) двигателя

Досветовое горючее

Тип БЧС двигателя

Скорость БЧС путешествий (и частота хороших миров)

Дальность путешествий БЧС и горючее

Интересные посторонние эффекты при БЧС

Легкость БЧС астронавтики

Тип энергоустановки

Скорость БЧС коммуникаций, их дальность и доступность

Сенсоры

Вооружение (корабельное и личное)

Медицинские технологии

Экспериментальные БЧС двигатели (TL9)

Первые быстрее-чем-свет корабли, возможно, дороги, массивны, прожорливы на горючее, рискованны и полностью непредсказуемы. Для кампании «первых шагов в космосе» возьмите любой из движков, описанных ниже для TL10+, и добавьте опасных особенностей.

Другой возможный «двигатель», не установленный на борт корабля, это имплозионный движок. Растрясенное пространство между большими материальными/нематериальными взрывами могут отбросить корабль на много парсеков мгновенно. Такое путешествие – большая игра; если одна подействует, то три другие просто уничтожат корабль.

С практикой, можно будет даже делать такие прыжки прицельными, но кораблям все равно нужны маневровые двигатели, даже если прыжок был удачен. Неверный прицел может послать корабль куда угодно во времени и пространстве.

Без БЧС коммуникаций пройдут годы пред тем, когда сообщения от имплозионных кораблей достигнут Земли. Возвращение также невозможно, если только они не взяли запасных бомб и хорошего астронавического оборудования.

Звездные двигатели/БЧС двигатели (TL9+)

Дикое количество вариантов быстрее-чем-свет двигателей существует в научных спекуляциях и научной фантастике. Одно название часто используется разными авторами для описания разных методов путешествия. Так или иначе, основная часть БЧС движков в научной фантастике – вне зависимости от «теории», по которой они работают – подходят под один из нижеизложенных типов. ГМ может выбрать один из них. Возможно, что более одного типа может существовать; в таком случае один тип делает другие могут быть устаревшими, или каждый тип может иметь свои преимущества и недостатки. Один может быть быстрее, в то время как другой – безопаснее или дешевле.

Гипердрайв

Теория, объясняющая гипердрайв, ведет речь о «другом измерении», в котором скорость света может быть достигнута. Звездолет входит в гиперпространство (или «подпространство»), путешествует со скоростью, которая кажется больше скорости света из нашей обычной вселенной и снова появляется в месте назначения. Корабли в гиперпространстве полностью изолированы от других кораблей и от нормальной вселенной они не могут ничего замечать и не могут быть замечены, пока они не выйдут из него. «Медленный» гипердрайв занимает недели и месяцы для путешествий между звездами. Если гипердрайв

достаточно быстр или расстояние мало, корабль просто «телепортируется» - как при прыжковом двигателе (см. ниже), что не требует специальных прыжковых точек.

Вход в гиперпространство требует больших энергозатрат, и курс корабля прокладывается до начала путешествия. Если что-то случится с двигателем или энергоустановкой во время полета, корабль может выкинуть куда угодно. Корабли с гипердрайвом должны иметь маневровые двигатели, если только гипердрайв не *идеально* точен.

Часто передышка некоторого рода между гиперпрыжками необходима. Это всегда происходит если аккумуляторам корабельной энергоустановки нужно время для перезарядки. Другой причиной отдыха может быть расчет траектории следующего полета; дать команде отойти от неприятных побочных эффектов гиперпространства; или дать самому местному гиперпространству отдохнуть от возмущения.

Гипердрайв драматически влияет на космическую войну. Перестает существовать линия фронта. Любой корабль может избежать битвы, если у него достаточно времени для входа в гиперпространство (это значит, что необходимое для этого время – ответственное решение ГМа). Битвы происходят не в удаленном космосе, а около планет, когда атакующие появляются чтобы быть встреченными оборонительным флотом.

Возможные виды гипердрайва включают:

Гиперплавание. Что если гиперпространство похоже на океан с энергией, по волнам которой корабль может «плыть»? Как насчет рифов и штормов? Такой корабль должен иметь гиперпаруса для извлечения выгоды из этих волн.

Тахионный двигатель. Корабль превращается в энергию (часто в луч тахионов), который пронесется через пространство. Корабль, превращенный в тахионы, может требовать приемной станции для возвращения ему истинного облика.

С возможностью коммуникаций. Возможно, что хотя корабль не может физически контактировать с объектами реальной вселенной, находясь в гиперпространстве, он может посылать и/или принимать сообщения. Это может даже значить, что возможны гиперпространственные сенсоры.

Прыжковый двигатель

Космос содержит «прыжковые точки». Прыжковый двигатель позволяет кораблю их использовать, двигаясь от одной к другой без пересечения пространства между ними. Прыжковые точки должны быть найдены и нанесены на карту перед их использованием. Возможно, что каждая точка ведет ко всем остальным или только к некоторым из них. Неудачный прыжок может послать корабль к неверной точке, где он может быть потерян навсегда.

Обычно прыжок мгновенен или почти мгновенен. Но достижение прыжковой точки может быть занимаящим некоторое время, поэтому все равно нужны маневровые двигатели. И если нет прыжковой точки около места, куда вы хотите попасть, то ... вы туда не попадете!

Битвы в таком случае происходят рядом с прыжковыми точками, потому, что это единственные места, откуда может появиться противник. Прыжковые точки в таком случае – важнейшие стратегические локации. Богатая планета около прыжковой точки – приз вдвойне!

Варианты прыжковых двигателей включают:

Коридорный двигатель. Прыжковые точки всегда объединены в пары. Если корабль активизирует свой двигатель в одном конце «коридора», его перебрасывает на другой конец. Обычно движение по ним возможно в оба конца. Многие (но не все) звезды соединены «коридорами». Звезды без них недоступны, звезды с односторонним «коридором» малополезны. Звезды с несколькими «коридорами» ценны как перекрестки.

Пси-прыжковые двигатели. «Прыжок» запускается псионически; только с соответствующим псионическим Преимуществом (это определяется ГМом) возможно активировать двигателем. Естественно, что если такой двигатель применяется, то кампания включает псионику!

Двигатель черных дыр. Черные дыры – слабые места пространства, через которые возможны БЧС прыжки. Есть много вариантов: путешествие может быть ограниченным от черных дыр до «белых» дыр, или возможно путешествовать куда угодно.

Звездные Врата. Звездные Врата – искусственная прыжковая точка ... например, космическая станция (часто кольцевой формы). Корабль, который пролетает через фокус Врат, мгновенно перемещается к другим Вратам. Самому кораблю не требуется БЧС двигатель.

Если это единственный известный способ БЧС путешествий, то МЧС корабль сначала должен слетать в новую систему и построить там Врата. Но если они есть, то любое число кораблей может пройти через них. Звездные Врата могут быть совместимыми, или разные хозяева могут иметь разные «частоты». Звездные Врата разных принципов действия возможны – они могут посылать корабли в гиперпространство, превращать их в тахионы и т.д. Подобные Врата могут не требовать Врат-приемников, они могут послать корабль куда угодно.

Медленный прыжок. Он занимает много времени (оно может зависеть от дистанции) при перемещении между прыжковыми точками. В этом типе корабли некоммуникабельны, как в гиперпространстве (см. выше).

Частота обитаемых миров

Масштаб кампании находится под влиянием шанса нахождения Землеподобных планет. ГМ может выбрать следующие вероятности:

Обычная – почти каждая подходящая звезда имеет обитаемый мир.

Вероятная – основная часть подходящих звезд имеет обитаемые миры (Это желательная ситуация).

Разбросанная – нужно искать обитаемые миры, наткнуться на них не так то просто (Это также может быть реалистичным).

Скудная – очень немного обитаемых миров.

Редкая – практически нет обитаемых миров.

Если полезные миры часты, колонисты будут распространяться во всех направлениях одновременно, часто проходя большие расстояния в попытках достигнуть новые территории. Миры часто могут быть упущены из вида, если нет стимула искать их в каждой конкретной звездной системе. Или мир мог быть заселен, но теперь иметь столь малое значение для вселенной, что она забудет о нем. Миры могут даже принадлежать одному человеку (или существу)!

Но если хорошие миры очень редки, космос будет осваиваться постепенно. Каждая колония будет становиться центром освоения новых миров. «Неизвестные обитаемые миры» очень маловероятны. Планеты никогда не будут частной собственностью, а расы, использующие один тип, планет могут стать лютыми врагами. Первооткрыватель полезного мира может стать богатым и знаменитым.

Скорость БЧС полетов

Скорость БЧС полетов влияет частоты выявления обитаемых миров. Если космодвижки достаточно быстры, то все звезды в зоне могут быть проверены за короткое время. Если вам нужно проверить сотню звезд, чтобы найти подходящую планету ... потратите месяц и проверьте сотню звезд.

Но если полеты очень медленны, то миры будут казаться далекими, даже если Землеподобные планеты обычны. Путешествия освоителей будут редки и долги.

Обнаружение миров

В основном, процедура проникновения в новую систему всегда одинакова: прыжок вовнутрь, взгляд вокруг, составление заметок и рапорт домой. Но на разных технических уровнях это делается по-разному. Если сенсоры достаточно хороши, миры системы могут быть осмотрены с расстояния многих парсеков ... но так или иначе, кому-то придется осмотреть их лично. Это может быть работой правительства (Службы Изысканий) или частных представителей. Или колонисты могут сами заниматься охотой за мирами.

И, вне зависимости от того, насколько хороши ваши сенсоры и оружие, кто-то должен «доказать» свои права на планету высадкой на нее. Это всегда дает шанс приключения.

Масштаб кампании и БЧС полеты

Масштаб космической кампании – это дистанция, которую игроки могут пересечь. Она жестко привязана к типу космических полетов, доступного игрокам. Возможности включают:

Одна звездная система. Еще нет БЧС полетов или ваши игроки не имеют к ним доступа.

Дюжина звездных систем. Быстрейшие полеты – 0.1 пс (парсек) в день. (Если только обитаемые миры не редки – смотри выше).

Все системы в выбранном радиусе от родного мира. В 10 парсеках от Сола находятся 150 звезд, и 500 звезд в 15 парсеках. Это соответствует скорости полетов от 0.2 до 2 пс в день.

Рукав галактики или ее часть. Доступная скорость может быть 2-30 пс в день.

Галактика или несколько галактик. Мгновенное перемещение (Звездные Врата, например) или скорость в сотни пс в день.

Если кампания базируется на специфической истории или сериале, то масштаб уже определен. Но даже если местная цивилизация занимает целый рукав галактики, игроки могут быть иметь отношение только к нескольким приграничным секторам. Ограничение масштаба – выход для начинающего ГМа; кампания может всегда расширяться позже.

Двигатель искривления

Движок искривления окружает себя энергетическим полем – возможно, даже пузырем гиперпространства – которое позволяет путешествовать на БЧС скоростях. Так или иначе, корабль может видеть и взаимодействовать с объектами нормального пространства. Если двигатель ломается, корабль

теряет свою БЧС скорость, сохраняя МЧС ускорение, приобретенное до активации искривления. Можно починить двигатели искривления или попробовать сесть на планету на МЧС скоростях.

Искривительный корабль может свободно маневрировать во время БЧС полетов, и может делать любые повороты, необходимые в бою. Искривительные корабли могут сражаться в далеком космосе, в то время когда обороняющиеся флоты перехватывают атакующих. Возможные варианты включают:

Инерциальный двигатель. Впервые нарисованный воображением Е.Е. Смитом. Его энергетическое поле позволяет достичь БЧС скорости за счет уменьшения инерционной массы корабля. Максимальная скорость корабля теперь ограничена только мощностью его двигателей и силой сопротивления межзвездного газа. Маневровые двигатели не нужны – только хорошее управление двигателями. Корабль может мгновенно остановиться или изменить направление движения и неуязвим для столкновений (просто остановится в точке столкновения неповрежденным).

Мерцающе-искривляющий. Гиперпространство существует, но корабли могут входить в него лишь на очень короткое время. Каждую секунду корабль делает сотни коротких прыжков; со стороны это выглядит просто как очень быстрое движение. ГМ должен решить, может ли корабль применять оружие во время искривления или сначала нужно остановиться.

Нужно ускорение. Корабль должен достигать скорости света на маневровых двигателях перед началом искривления.

Опции двигателей

Один из типов двигателей был выбран, теперь ГМ должен настроить его систему. Эти решения важны; они определяют остроту кампании.

Надежность двигателя

Решите, как много внимания требуют двигатели. Они могут быть настолько надежны, что владелец яхты может проходить техосмотр лишь раз в несколько лет. Они могут быть столь непредсказуемыми, что даже специалист должен прокидывать против Инженерии (звездные двигатели) с -4 после каждого использования просто чтобы снова их запустить.

Скорость двигателя

Решите, насколько он быстр. То, насколько быстро вы хотите, чтобы ваши корабли летали, зависит от величины зоны покрытия кампании и того, с какой скоростью они должны туда добираться.

Гипердрайв и движок искривления могут выдавать скорость в парсеках в день. Для гипердрайва может существовать ограничение по времени или расстоянию, которое корабль может оставаться в гиперпространстве без выхода в пространство нормальное. Каждый отдельный полет называется «прыжком» и корабль должен ждать заданное ГМом время между прыжками. Например, максимальный прыжок может быть длинной в один парсек. Если он практически мгновенен, но кораблю требуется день на перезарядку аккумуляторов, то эффективная скорость – один парсек в день.

Для прыжковых двигателей «скорость» целиком зависит от того, как далеко вторая прыжковая точка. Важные факторы – выносливость (которая влияет на то, как часто корабль может прыгать, включая дозаправку и/или обслуживание) и время в нормальном космосе, проходящее между входом корабля в прыжковую точку и его выходом из другой.

Следующая таблица дает некоторые соотношения между расстоянием, временем и скоростью.

скорость	Альфа Центавра (1.3 пс)	Канопус (30 пс)	Через наш рукав галактики (2000 пс)	До Рукава Стрельца (3500 пс)	Ядро Галактики (10000 пс)
0.02 пс/д	65 дней	50 мес	270 лет	480 лет	14 веков
0.2 пс/ д	6.5 дней	5 мес	27 лет	48 лет	1.4 века
0.5 пс/д	2.6 дней	2 мес	11 лет	19 лет	55 лет
1.5 пс /д	21 час	3 нед	4 года	6 года	18 лет
2.5 пс/д	12 часов	2 нед	2 года	4 года	11 лет
7 пс/д	4.5 часа	4 дня	9 мес	1.4 года	4 года
10 пс/д	3.1 часа	3 дня	7 мес	1 год	3 года
1 пс/ч	78 мин	30 часов	2.7 мес	4.8 мес	1 год

4 пс/ч	19 мин	8 часов	3 нед	1 мес	3.4 мес
12 пс/ч	6.5 мин	3 часа	1 нед	1.5 нед	1 мес
20 пс/ч	4 мин	1.5 часа	4 дня	1 нед	3 нед
1 пс/мин	1.3 мин	30 мин	1.4 дня	2.4 дня	1 нед
1 пс/сек	2.6 сек	1 мин	1 час	1.75 часа	5.5 часов

Для примера, если в ваша кампания центрируется вокруг рукава галактики и вы хотите, чтобы путешествие через него заняло год, то ваши космические корабли должны пролетать около пяти парсеков в день. На этой скорости вы достигните Рукава Стрельца за два года и центра нашего Млечного Пути за шесть лет. Расстояние до других галактик нашей группы – около 700 килопарсеков. Следующая группа из 20-50 галактик удалена на 1500 килопарсеков.

Скорость против Ускорения

Эти правила задают крейсерскую скорость БЧС кораблей, чем рейтинг ускорения. Допущение, делаемое для обоих ради сохранения играбельности и соответствия с большей частью литературы, это то, что нечто – назовем это фактором БЧС трения – заставляет гипердрайв или двигатель искривления постоянно тратить энергию на поддержку скорости.

Если это так – и намного легче играть, если это так – то они просто имеют крейсерскую скорость как, например, автомобили 20-ого века.

Сравнительная скорость

Двигатели искривления могут выдавать разную скорость, зависящую от массы и осевой нагрузки. Это может также быть правдиво для гипердрайвов. С другой стороны, все путешествия в гиперпространстве автоматически проходят со скоростью (например) 12 парсеков в час. Раздел *Конструирование корабля* описывает соотношение между массой и скоростью для каждого двигателя.

С прыжковыми двигателями, скорость «от точки до точки» обычно одинакова для любого корабля, хотя один корабль все еще может иметь более хорошие маневровые двигатели, чем другой.

Максимальная дальность

Как далеко может летать корабль? Те, которым нужно часто дозаправляться или те, которым нужны длительные расчеты перед «запуском БЧС», могут иметь ограничения дистанции полета. Возможности:

Неограниченная - Корабль может летать на любую дистанцию, возможно ограниченную только требуемой энергией или подходящими двигателями.

Большие дистанции – Корабль может летать на большое количество парсеков (определяемое ГМом) за один раз. Возможно, что такие корабли не могут быть использованы на малых дистанциях.

Малые дистанции – Максимальная дистанция полетов мала, она близка к расстоянию между звездами. Например, самая большая поездка – это два парсека без остановки, в таком случае межзвездные границы легко охранять.

Дистанция путешествий может также зависеть от других факторов. Например, более большие корабли могут прыгать дальше, чем более маленькие из-за причин, не связанных с двигателем.

Эффекты в кампаниях: Если корабли могут путешествовать незамеченными через гиперпространство на большие дистанции, то межзвездные нации не могут охранять свои границы – враждебный корабль может появиться в любое время.

Если корабли могут путешествовать только на короткие дистанции в БЧС, то межзвездные границы и береговые патрули становятся возможными. Если остановки между частями путешествия долги – пока перезаряжаются аккумуляторы или проводятся длительные расчеты – то границы еще более вероятны.

Расход горючего

Космические корабли сильно различаются по количеству горючего, которое им необходимо. Двигатели искривления и гипердрайв должны быть запущены на протяжении всего БЧС полета. Прыжковые двигатели действуют в течение моментов, но энергетические затраты при этом могут быть впечатляющими. Двигатели получают горючее или энергию от отдельной энергоустановки. Досветовые «реактивные двигатели» нуждаются и в топливе, и в «реактивной массе» (чем-то для выброса в одну сторону, чтобы корабль двигался в другую). И энергоустановки не создают энергию из пустоты – они тоже требуют горючего.

Некоторые виды горючего доступны в изобилии. Корабль, использующий водород в качестве реактивной массы может «нырнуть» во внешнюю атмосферу газового гиганта и заправиться. Энергоустановка полной конверсии может сжигать любую материю как горючее. Наиболее ограничивающими являются корабли, требующие конкретного горючего, например радиоактивных веществ – такие корабли должны перезаряжаться на заправочных станциях или иметь свое собственное оборудование для производства горючего.

Другая возможность: БЧС двигатели сами по себе требуют некоего редкого минерала, который изнашивается в ходе использования.

Эффекты в кампании: Доступность горючего может влиять на стратегические планы, военные или другие. Корабли должны хранить запасы горючего или постоянно добывать его.

Космические корабли, экономящие на горючем, должны будут часто дозаправляться. Заправочные точки становятся стратегически важными; межзвездные границы естественно раздвигаются вокруг таких точек; освоение зависит от расположения новых источников горючего. Если горючее – это водород, то газовые гиганты и холодные звезды могут быть важными частичками галактической недвижимости; при другом горючем другие типы звезд или планет должны доминировать. Кампания, в которой горючее ограничено или дорого будет похожей на нефтяное эмбарго в 1970-ых. Когда топливо дорого, торговцы будут предпочитать сделки с мало весящим, высокоприбыльным товаром.

Если топливо общедоступно/бесплатно или корабли используют его эффективно, путешествия становятся дешевыми. Завоеватели могут высылать целые планетарные популяции, в то время как торговцы могут предложить торговлю громоздкими товарами, например такими, как рис. Если полеты и быстрые, и дешевы, туризм становится индустрией и звезды становятся плавильными котлами людей и обычаев.

Препятствия на карте

Куда может попасть корабль, путешествуя в режиме БЧС? Есть ли ограничения на то, где начать БЧС полет? Прыжковые двигатели ограничены прыжковыми точками. Многие двигатели искривления и гипердрайвы также имеют ограничения. Варианты:

Ограничение гравитацией. БЧС полеты могут быть опасными или невозможными без гравитационных полей некоторого минимального значения (выбирается ГМом) – что угодно от далекой орбиты планеты до дюжины пересечения полей нескольких далеких звезд. Планеты оборонены лучше всего если корабли не могут покидать БЧС полета без сильных гравитационных колодцев.

Требуемая гравитация. БЧС прыжки могут быть невозможными без сильного гравитационного колодца – такого как звезда или черная дыра.

Плотность газов. Корабли, которые путешествуют в нормальном космосе – т.е. корабли искривления – будут ограничены по скорости плотностью присутствующих газов. Соответственно, они двигаются быстрее в мало загазованных регионах.

БЧС астрогация

Когда ГМ решил, какой системой двигателя пользоваться, следующий вопрос – как просто проложить курс среди звезд. Здесь в игру входит умение Астрогации. ГМ решает, какой уровень навыка нужен, чтобы проложить курс, и – что очень важно – насколько это долгое занятие. Некоторые варианты включают:

По прямой: Поворачивай корабль носом к цели, заводи движки и вперед! Если, конечно, вы знаете, где находитесь и куда лететь. Астрономия или подходящее Знание Местности могут подменить Астрогацию.

Модифицированное «по прямой». Курс должен учитывать некоторые основные объекты – звезды, гиперпространственные величины, газовые облака – значит, безопасность требует минимальной прокладки курса. Так или иначе, любой человек с навыком Астрогации может прокладывать курс к любой координате, возможно иногда останавливаясь для внесения поправок.

Комплексный трехмерный: Курс должен прокладываться с учетом гравитационных полей звезд, гиперпространственного дрейфа, или других эффектов, имеющих относительно постоянный вид. Толковый курс может быть проложен, только если астрогатор имеет полную информацию о регионе.

Четырех-(и более)-мерный. Астрогация просто не может быть выучена большинством игроков. При прокладке курса нужно учитывать и время, и пространство. Подсчитанный курс хорош только для немедленного вылета – в случае задержки подсчеты придется начать сначала. Возможна вероятность, что курс вообще невозможно подсчитать. Продвинутый компьютер может делать даже комплексные вычисления очень быстро. Так или иначе, корабли все равно должны ждать час или более для того, чтобы были проведены необходимые наблюдения и измерения.

Другой вариант – курсы могут прокладываться таинственными «черными ящиками», поставляемыми (или оставшимися от) чужой цивилизации. Игроки могут прокладывать курс обдуманно или просто нажимать кнопки, пока корабль не «отчалит». Или движок может быть экспериментальным и непредсказуемым. Игроки могут вообще не знать, каким курсом они летят – одни и те же настройки могут не привести в одно и то же место.

Элитные астрогаторы. Возможно, астрогаторы должны иметь необычные Преимущества (физические, ментальные или псионические – естественные или искусственные), или использовать особую субстанцию (например, некоторый вид наркотиков). Или навык астрогации – это секрет одной организации. Уничтожение монополии может быть опасным, но прибыльным.

Эффекты в кампании: Когда прокладывание курсов легко, наступает рай для пилотов-сорвиголов. Правительства и торговые дома будут биться за координаты ценных новых миров.

Когда астрогация становится более комплексной, часто используемые курсы могут контролироваться компьютером, но новые все равно придется прокладывать вручную. Ценным становится проверенный курс, координаты бесполезны без толкового курса. Исследовательские полеты осуществляются быстрыми прыжками, а не долгими облетами.

С очень комплексными курсами, корабли должны пересчитываться перед каждым прыжком. Нарушители будут ловиться перехватчиками Патруля до набора скорости света. Курсы больше не ценны, т.к. они не могут быть использованы повторно.

Если навигация непредсказуема, только отверженные или смельчаки будут испытывать судьбу космическим полетом. Правительства будут использовать преступников и бедняков как команду, возможно с жестокими охранными мерами.

Ошибки астрогации

Что происходит, когда астрогатор ошибается в подсчетах? Обычно, если прыжковый корабль теряется, то это насовсем. Гиперкорабли могут сильно отклониться от курса, особенно если двигатель или энергоустановка сломались во время полета. Корабли искривления вряд ли совершенно потеряются – ведь они видят, что происходит.

Прокиньте против модифицированного ГМом навыка Астрогации. Успешный бросок означает, что ошибки нет. Результат провала броска зависит от величины провала. Проложенный в спешке курс дает пенальти к навыку.

ГМ может сам сделать таблицу провалов, подходящую под выбранные им двигатели. Игроки не должны видеть ее содержания, хотя они могут знать о результатах незначительных провалов. Если пенальти за спешку малы, то корабли всегда будут прокладывать «быстрый-и-грязный» БЧС курс. Если они более серьезны, то курсы «наобум» станут экстренной мерой.

Возможные последствия:

Ничего не произошло. Вы просто потратили лишнюю энергию. Особенно подходит для прыжковых двигателей.

Не туда. Более подходящий вариант для гипердрайвов, чем для прыжковых двигателей. Расстояние желаемой точки может быть различным и зависеть от того, на сколько провален бросок. Корабль может лететь в правильном направлении, но на неверное расстояние. Или на правильное расстояние, но в ложном направлении. Или...

Потерян. Корабль попал в абсолютно неожиданную локацию – чем хуже бросок, тем более безнадежно он затерян. Он может оказаться за много парсеков от места назначения, или вообще где угодно в галактике. Или даже в соседней галактике. Бросок Астрогации нужен просто чтобы понять куда вас занесло.

Потерян во времени. Это особенно подходит гипердвигателям. Корабль перемещается на случайную дистанцию вперед или назад во времени. Малые временные перемещения – это интересные нюансы. Большие – катастрофичны, и могут быть использованы для начала новой кампании. Если корабли могут «теряться во времени» предсказуемо, то ГМ может начать кампанию про путешествия во времени.

Повреждения. Корабль получает легкое, среднее или тяжелое повреждение как в бою.

Полное крушение. Корабль полностью уничтожен. Не очень хороший результат для игрового баланса.

Астрогационные опасности

Теоретически, ничто не может взаимодействовать с кораблем прыжкового типа во время его мгновенного полета. Корабли искривления и гиперпространственные корабли могут быть более повреждаемыми. Неверно рассчитанный курс может привести к неприятностям; даже точный курс может обернуться чем-либо неожиданным.

Если опасность растет, то исследования становятся более рискованными, что выливается в появление «кораблей-призраков» (людских или инопланетных) и «затерянных» миров. Опасности также повышают плату за страховку и цену импортных товаров, еще они подталкивают науку к поиску более безопасного способа путешествий.

Некоторые ошибки астрогации (см. выше) могут быть опасны. Вот еще несколько возможных неприятностей:

Нормальное пространство

Осколки. Корабли искривления могут быть повреждены большими скоплениями звездной пыли, облаками комет, полями астероидов или даже кусками разбитого корабля. Это может повредить или затормозить корабль.

Не отмеченные на карте большие объекты. Многие очень большие объекты – включая черные дыры, карликовые звезды и странствующие планеты – трудно обнаружить и они могут быть не отмечены на карте. Близкая встреча с неотмеченным объектом может быть приключением сама по себе. Объект может также повлиять на курс корабля – например, черная дыра может «зацепить» корабль искривления, изменив его курс. Эти комментарии подходят и для отмеченных объектов в случае грубой ошибки навигаторов или сломавшегося двигателя.

Гиперпространство

Штормы. «Космические штормы» в нормальном пространстве – атрибут космической оперы, но они могут существовать в неисследованном гиперпространстве.

Чудовища. Гиперпространство может быть обитаемо – кем угодно, вплоть до огромных энергетических существ.

Гравитационные колодцы. Очень массивные объекты могут иметь гравитационную «тень» в гиперпространстве, которая может замедлить или изменить направление корабля.

Энергоустановки

ГМ также выбирает тип энергоустановки, питающей корабль. В основном он зависит от TL кампании. Чем выше TL, тем больше энергии доступно и тем легче построить быстрый, мощный корабль!

Некоторые двигатели требуют специального горючего, что может придать интереса кампании.

Коммуникационные технологии

Звездные нации не могли бы существовать, занимая такие огромные объемы без некоего вида БЧС связи, от «радио» до курьерского корабля. Когда задержки сообщений между столицей и границами государства измеряются месяцами, государство, вероятнее всего, падет или, во всяком случае, перестанет подчиняться центральному правительству. Если кампания имеет место в большой по сравнению со скоростью связи зоне, то будут существовать множество звездных правительств. Если БЧС связь существует, то большие зоны могут управляться – однако БЧС путешествия все равно нужны для настоящего большого империй.

Если корабли могут пересечь территорию государства за месяц, а БЧС радио сообщения за день, то это уже почти неважно занимает ли это государство 10 или 1000 парсеков (исключая, конечно, то, что письмо гораздо более безопасно в смысле секретности!) Отношение скорости космических полетов и «радио» связи к размерам зоны путешествий будет определять межзвездную культуру.

Любая организация с монополией на БЧС связь будет иметь огромную власть – возможно достаточную для контроля правительства.

Нет БЧС радио

На этой стадии скорость связи равна скорости самого быстрого из кораблей. Быстрые курьерские корабли будут поддерживать контакт между мирами, доставляя почту, новости и указы правительства. Более медленные корабли – часто принадлежащие свободным торговцам – заключают почтовые контракты с менее важными мирами. Коммуникационный Флот – целая ветвь межзвездного правительства. Без ее услуг связь – и, возможно, вся нация – вскоре падут. Это стадия «фельдъегерской почты» для межзвездной связи. Вторгающиеся флоты, убегаящие преступники и прочие угрозы могут предотвратить предупреждение о своем появлении.

Конечно, если существуют мгновенные прыжковые двигатели или Звездные Врата, то новости и доставка почты могут быть достаточно быстры. Системы, которые еще не объединены в сеть Звездных Врат все еще будут долго ждать своей почты и новостей.

Межпланетная торговля рискованна, если торговец не знает точно, на каком рынке он будет продавать свои товары. Торговец, который угадает, станет богачом; с другой стороны, он легко может разориться. Люди редко путешествуют далеко (в космическом масштабе), галактическая столица кажется далекой, а граждане более лояльны своим провинциям, чем всей нации.

Если нация нуждается в военном флоте, он должен быть большим, чтобы иметь достаточно силы везде, где она может потребоваться. Это похоже на огромный Британский Флот 17-ого века. Ведение войны требует аккуратного планирования, но капитаны (и приграничные губернаторы) будут иметь большую свободу импровизации пока пройдут месяцы и до них дойдут новые приказы; смелость и стратегические навыки весьма поощряются.

Путешествие в таком случае – всегда приключение, так как свежие новости из приграничных районов практически никогда не доступны.

Медленное БЧС радио

На этой стадии простые сообщения могут посланы со скоростью в два-три раза быстрее быстрого космического корабля. Так или иначе, это дорого. Рутинные сообщения все еще будут посылаться с курьерами. БЧС коммуникации могут быть правительственной монополией. БЧС передатчики могут быть такими большими и затратными, что многие миры все еще зависят от курьеров. Корабли в нормальном пространстве могут получать сообщения во время полета, но не могут посылать собственные БЧС сообщения. Это может считаться «эпохой телеграфов» в БЧС коммуникации.

Торговцы, которые имеют доступ к БЧС связи, будут иметь большое преимущество над своими конкурентами, за исключением приграничных зон, где еще нет станций БЧС связи.

Космические флоты могут быть меньше, так как они координируются централизованно. Это также находится под влиянием скорости кораблей; большинство наций будут хотеть собрать значительные силы не более чем за день-два. Но и оппоненты будут обладать возможностью управлять большим флотом более эффективно! Капитаны на патруле будут иметь большую автономию, т.к. они не могут получать прямых приказов, но даже приграничные миры будут иметь нормальную связь с центром.

Быстрое БЧС радио

На этой стадии, коммуникация между близкими звездными системами дешева и во много раз превосходит скорость быстрого корабля. Курьерские суда требуются только на начальных стадиях колонизации планеты, до тех пор пока станция БЧС связи не построена (и даже тогда БЧС радио корабля может быть использовано) или если информация настолько секретна, что ее нельзя доверить радиоэфиру. Корабли и планеты могут свободно связываться друг с другом, кроме кораблей в гиперпространстве.

Торговля становится намного безопасней, с редкими рисками, так как торговец может узнать информацию о рынке на некой планете еще перед погрузкой.

Флоты могут быть еще меньше, так как корабли, патрулирующие территорию нации, могут быть быстро собраны в один кулак. Капитаны редко принимают решения без консультаций со штабом. Это похоже на полицейские машины 20-ого века.

Так или иначе, даже быстрое БЧС радио имеет свои ограничения. Их может ввести ГМ. Смысл этого, конечно, в создании ситуаций, в которых вызвать помощь невозможно! Интересные возможности включают:

Ограниченная дальность. Максимальная дальность может быть и пара парсеков, и тысячи. С другой стороны, дальность радио может зависеть от его качества и от используемой энергии. Устройство может работать только близко к источнику гравитации – или только в глубоком космосе. Возможно, нужно строить передающие «маяки» через определенное расстояние, расположенные на поверхности или в космосе.

Помехи. Качество связи может зависеть от окружающей среды – запыленности, радиации, гравитационных колодцев и т.п. Если БЧС радио чувствительно к гравитации, то каждый обитаемый мир будет вынужден вынести передатчик на орбиту или даже за пределы звездной системы.

Задержка. Даже если сообщения идут быстрее кораблей, они будут иметь задержку при контакте с кем-то ПО-НАСТОЯЩЕМУ далеким. ГМ должен точно решить, насколько быстро доходят сообщения (Возможно, более дорогое «радио» посылает сообщения быстрее).

Высасывание энергии. ГМ свободен модифицировать энергозатраты объектов, данных ниже в секции конструкции корабля. Соответственно, БЧС вещание может требовать столько энергии, что корабль не сможет использовать двигатели и радио одновременно.

БЧС блокирование. БЧС коммуникации могут не работать или быть сильно искаженной во время БЧС полета. Гиперпространственные корабли не могут связываться во время БЧС по определению, т.к. находятся в другом измерении. Если корабли не могут связываться во времена БЧС, хотя это требуется – например, во время военных миссий- то они будут выходить из БЧС и связываться с базой.

Временные эффекты

Эйнштейново растяжение времени начинает действовать, когда корабль приближается к скорости света. Эффект зависит от достигнутого процента скорости света: день на 0,9 от нее будет иметь намного меньше эффекта, чем день на 0,99! Подсчет этого возможен, но не тривиален – см. Глоссарий. В основном, ГМу советуется не беспокоиться о таких деталях. Если корабль достигает скорости света, то считайте коэффициент равным 21:1... три недели пройдет во вселенной за каждый день, который пройдет на корабле. Это верно для скорости около 0,999 от скорости света.

Так или иначе, этот эффект имеет место только на досветовых скоростях. Эффекты БЧС полетов – целиком плод фантазии ГМа. Возможности включают:

Мгновенный прыжок. Никакого времени не проходит, ни на корабле, ни за его пределами. Это нормальное условие для прыжковых двигателей.

Нет эффекта. Одинаковое время проходит на корабле и в остальной вселенной. Это простейший метод для ГМа!

Растяжение времени. Как описано выше, но с любым коэффициентом, устанавливаемым ГМом. Например, 10:1 – это значит, что один час пройдет на корабле за каждые 10 часов в окружающем мире. Если растяжение времени велико, то космолетчики, стареющие намного медленнее других, будут чувствовать некую возвышенность над «планетниками». Это может выродиться в отдельное звездолетческое общество. Чувство превосходства или ненависти может привести к конфликту.

Сжатие времени. Вселенная «замораживается» пока идет полет. Время идет нормально на корабле. Команда может использовать анабиозные камеры, чтобы не стареть слишком быстро.

Неограниченное БЧС радио

Мгновенная, неограниченная связь создает вселенную, похожую на Америку 20-ого века, где большая часть информации доступна по нажатию кнопки – возможно даже расположение вражеских сил (как сейчас оно известно с помощью спутников). Любое судно доступно в любое время; размер военного флота определяется только размером его аналога у враждебной стороны и временем, за которое можно достичь атакованных территорий.

Это, пожалуй, слишком хорошая связь для существования в кампании. Путешествие – уже почти не приключение, когда новости со всей галактики доступны в любом цивилизованном мире. Миры становятся все более единообразными.

Но это все еще годится, если корабли все еще очень медленны и/или размер собственной системы связи корабля не очень велик. Тогда исследовательские суда могут быть вне зоны связи в течение долгого времени. Или, еще хуже, если получить можно только бесполезный совет от всяких уродов из штаба. «Диспетчерская Изысканий, мутировавшая космическая амeba только что съела наш межзвездный двигатель! Что нам теперь делать?» «Изыскатель 1138, спасательное судно прибудет за вами примерно через месяц. Секундочку, научный отдел хочет получить некоторую информацию об амebe. Здесь др. Гзинт.» «Гзинт на связи, Изыскатель 1138. Какого цвета амeba? Пожалуйста, вышлите что-нибудь, чтобы измерить ее температуру. Можете ли вы сказать, что она плотоядна?»

Побочные эффекты БЧС

ГМ может придумать специфические побочные эффекты БЧС полетов. Это может быть интересным балансирующим фактором в кампании с двумя разными двигателями. Один намного быстрее – но неприятен или более рискован.

Механические эффекты

БЧС эффекты могут быть достаточно сильными, чтобы стать чумой инженеров. Возможности включают:

Сильная турбулентность. Эффекты ускорения при БЧС равносильны маневрам с большими перегрузками. Корабли должны быть построены с учетом противостояния уровню ускорения, определяемого ГМом. Снаряжение должно быть закреплено, а персонал – пристенут.

Температура. Космические корабли могут быть объектами необычного холода или жары. Корабли могут требовать дополнительного оборудования для жизнеобеспечения или – в особо экстренных ситуациях – дорогих систем контроля температуры всего корабля.

Проблемы с оборудованием. БЧС полеты могут вызывать сбои и неточности в работе некоторого оборудования. Наиболее часто это касается астрогационного снаряжения, что требует наличия на корабле живых астрогаторов. Или наоборот, только машины могут оставаться в БЧС, а живые существа должны путешествовать замороженными.

Физиологические эффекты

Дискомфорт. Персонажи должны сделать бросок против НТ чтобы избежать «морской болезни».

Дизориентация. Любой имеет пенальти на DX.

Болезнь. Как для «Дискомфорта», однако на НТ накладываются пенальти и в случае критического провала пассажиры могут умереть. Анабиозное оборудование дает бонус при броске против НТ.

Смерть. Путешествие «быстрее света» летально. Люди могут путешествовать БЧС только в камерах заморозки и «просыпаются» только когда корабль выходит на досветовую скорость.

Ментальные эффекты

Ментальное расстройство. Те, кто не провалили свой бросок IQ будут подвержены ночным кошмарам и/или слабым головным болям. Результат – минус один (или более) на IQ.

Психическое расстройство. Путешественники должны сделать бросок против IQ противостоять постоянным иллюзиям и вспышкам ярости. Они могут избежать этого, обьевшись таблеток или лёжа в заморозке. Если безопасный БЧС полет требует постоянного контроля командой, то целые приключения могут быть построены вокруг того, что обстоятельства требуют от них этого, а в голове какие-то голоса...

Усиление псионики. Во время БЧС псионические способности могут быть улучшены, могут появиться временные таланты, не-пси могут видеть галлюцинации.

Псионический снег. Псионические силы не работают во время БЧС, псионики могут испытывать головные боли или другой дискомфорт. Не-пси не затронуты.

Сенсоры

Что может обнаружить корабль и как далеко? Это важный вопрос, особенно для звездных бойцов и искателей новых миров. Мощность и точность сенсоров не может быть лучше, чем уровень связи, но вполне может быть хуже. Если вы не можете получить сообщения с корабля, вы уж точно не обнаружите его, если он не подает сигналов. А без некоторого вида БЧС сенсоров любое БЧС путешествие является «слепым». Астрогатор не может быть уверен, что пространство прямо перед ним пусто... только что оно было пусто некоторое время назад.

Если что-то может быть обнаружено, то против него можно защититься; чем лучше обнаружение, тем более подготовленными будут линии обороны. В кампании, где сенсоры точны, но ограничены коротким расстоянием, БЧС бой возможен, но планетарное сканирование на многие парсеки – нет. Если сенсоры неточны, но имеют большую дальность обнаружения, то в БЧС бою все определяется мощностью оружия и слепой удачей, но корабль хотя бы будет иметь общее представление о мире перед прибытием на него.

Стандартный сенсор может обнаруживать или измерять массу объектов; обнаруживать и измерять тепло, радиацию и другие энергии, включая энергии БЧС двигателей; анализировать планетарный и звездный состав.

Дальность действия сенсоров

ГМ определяет дальность действия сенсоров; из это определяет их эффективный технический уровень. Все дальности, приведенные ниже подразумевают, что используется хорошее сенсорное оборудование и условия эксплуатации нормальные.

TL7: Большой корабль может быть обнаружен только с расстояния в одну астрономическую единицу. Это будет только визуальное или радиообнаружение. Нахождение планет около звезды при условии нахождения на орбите этой звезды займет неделю наблюдений.

TL8: Космический корабль может быть обнаружен в одной астрономической единице в космосе или системе, и визуально, и детектором двигателей. Планеты нового солнца будут найдены за день.

TL9: Космический корабль может быть легко обнаружен со 100 АЕ в космосе и с 10 АЕ в системе. Планеты могут быть обнаружены рутинным сканированием.

TL10: БЧС обнаружение возможно – другими словами, объекты могут быть обнаружены быстрее, чем их световые волны достигнут детектора. Обнаружение корабля на 10000 АЕ обычно. В системе он все еще будет обнаружен с 10 АЕ из-за гиперволновой интерференции от звезды.

TL11: Прорыв в технологии: обнаружение в реальном времени с очень большой дистанции становится возможным как ответвление БЧС радио. Корабль может быть выслежен в реальном времени с 1 парсека в глубоком космосе или с 20 АЕ в системе.

TL12: Космический корабль может быть обнаружен и прослежен на дистанции до двух парсеков в глубоком космосе или 20 АЕ в систем. Планеты теперь обнаружимы с удаления в 2 парсека.

TL13+: Дистанция растет в геометрической прогрессии.

Надежность сенсоров

Сенсоры могут иметь варьирующиеся классы точности, влияющие на время, требующееся для полного сканирования, полноту полученной информации и ее точность. Выберите один из этих:

Высоко точные. Сенсоры могут быть обычно используемы, даже в бою. Броски против навыка оператора нужны только в исключительных ситуациях. Одна попытка доступна каждые 5 минут. Все броски идут с +4.

Доверяемые. Сенсоры вполне доверяемы, если у них достаточно времени. Оператор делает бросок раз в час с +4, каждые 10 минут против обычного навыка или каждые 5 минут с –2. (Конечно, более частые броски также повышают вероятность критического провала!)

Трудные. Сенсоры требуют тренированного оператора с правильными инстинктами – хороший сенсорщик высоко ценится. Бросайте ежедневно против обычного навыка или с –4 для прочтения результатов обнаружения «навскидку» (раз в 10 минут).

Примитивные. Сенсорам нельзя доверять. Любой результат требует значительного периода времени (минимум часа); большинство бросков идут с –4 или хуже. Тут спасует даже мастер-сенсорщик...

Специальные типы сенсоров

Следующие специальные типы сенсоров могут быть допущены в кампании. Обычно, их дистанция будет намного меньше, чем у стандартных сенсоров, а цена будет повышенной. Активные устройства посылают сигнал и могут быть обнаружены сами; пассивные устройства только «слушают» и не могут быть обнаружены:

Детекторы точек. Эти сенсоры используются для поиска прыжковых точек. Активные.

Детекторы БЧС-сканирования. Эти обнаруживают излучения от «активных» детекторов точек или обычных корабельных сенсоров. Каждый будет обнаруживать только один тип сенсоров. Пассивные.

Гиперпространственный спасательный сенсор. Эти обнаруживают «рябь», вызванную кораблем, покидающим гиперпространство и входящим в обычный космос. Эта рябь распространяется со скоростью примерно равной десятикратной скорости света (скорость медленного БЧС радио). Пассивные.

Гиперпространственные сенсоры входа. Эти обнаруживают вход в гиперпространство корабля с гипердвигателем. Они могут существовать только если связь с гиперпространством возможна! Пассивные.

Телепортация

Изобретение телепортации - мгновенного путешествия из одного места в другое – заменит им многие другие формы транспортировки, если она будет достаточно дешева. (Отличная статья на эту тему – «Упражнение в спекуляции: теория и практика телепортации» от Ларри Найвена из его коллекции «Все Мириады Путей». Это стоит прочитать любому, планирующему изобретение телепортации.)

Две довольно интересных возможности:

Короткая дистанция, малая цена. Телепортационные площадки полезны только на поверхности планет или вне больших кораблей. Вы можете переместиться из любой площадки на любую другую в пределах, допустим, 20 миль за 1 кредит за прыжок, снимаемый с кредитки. Это снижает время путешествий в цивилизованных зонах практически до нуля, но практически не влияет на остальную кампанию.

Очень большая дистанция, очень большая цена. Это похоже на Звездные Врата, но на самом деле это даже больше. С тех пор, как телепортационная станция построена на новой планете, кто угодно может попасть туда мгновенно. Но это ОЧЕНЬ дорого... тысячи кредитов за фунт переданной материи. Это не заменит кораблей, но если очень богатые хотят попасть куда-то быстро, они смогут это. Новости будут распространяться по системе мгновенно. Или колонисты будут тратить все свои сбережения, чтобы перебраться на новую планету.

По идее, телепортация доступна на «чудесном» техническом уровне... TL15 или выше... Но ГМ может ввести ее на любом уровне.

Вооружение

Человеческая гениальность в изобретении оружия ограничена только воображением. Некоторые «общие» виды оружия для космических кораблей различных технических уровней описаны в главе «Бой Звездолетов»; персональное оружие также описано ниже. ГМ может выбрать из них... или создать на их базе что-то новое!

Другая технология

Выбор, сделанный вами для БЧС полетов и связи поможет определить общий технический уровень вашей вселенной. Обычные межзвездные путешествия означают как минимум TL9 в транспортировке. Но каким бы не был общий технический уровень, всегда найдутся миры с более низким TL – и возможно несколько с более высоким!

Также, если вы получили TL9 в звездных полетах, то это не значит, что он равен для всех технологий. Вы можете использовать TL8 ядерную энергию. И медицинские технологии могут быть ограничены только трансплантацией органов, а клонирование может быть только далеким будущим.

Все же назначив общий TL, вы должны решить, какие предметы из меньшего TL все еще в ходу, а какие из большего – уже доступны. Просмотрите оборудование и устройства, списки оружия и брони, медицинскую секцию и выберите, что из этого разрешить. Некоторые классические НФ повести описывают весьма странные комбинации. В Космическом Викинге Бима Пайпера, например, корабли использовали гипердрайв и контргравитацию, но мразились при помощи атомных ракет, а пистолеты стреляли обычными пулями.

Будьте осторожны с тем, какие технологии вы вводите. Многие инновации, например поля контроля разума или человеко-машинные интерфейсы – могут сделать «приключательство» в том виде, как мы его знаем, просто невозможным. Если потенциально опасная технология используется умеренно, как мозговые записи во вселенной Автодуелей, то объясните, как ее держат под контролем. Если ограничения в виде законов/эмбарго/религии падут, то приключения начинаются!

Многие писатели просто решили, что будущее будет почти как настоящее, за исключением космических кораблей, бластеров и компьютеров. Но более вероятно, что общество, и само человечество,

изменится больше за следующие сто лет, чем за всю предыдущую историю. Пробовать предсказать все, что может измениться – не задача этой книги... да и вряд ли вы справитесь с этим в вашей кампании. Это ваша вселенная. Если вы хотите оставить что-то (или многое) так, как оно есть сегодня, это ваше право.

3. Персонажи

Создание персонажей

Персонажи должны быть созданы на 100 очков, с основным ограничением в 40 очков недостатков и 5 очков причуд. Расовые недостатки инопланетян и вариативных форм землян не входят в 40 очковый лимит.

Сюжеты научной фантастики столь разнообразны, что возможны дюжины типов персонажей. Чтобы помочь игрокам создать подходящих персонажей для новой кампании, ГМ может заполнить План Космической Кампании распространить копии.

Вот некоторые важные типы персонажей:

Команда корабля

Команда включает Капитана, Первого Помощника, Пилота, Астрогатора, Связиста, Врача, Ученого, Офицеров Службы Безопасности, Инженера, Техника, Суперкарго, Стюарда и Стрелка (или Офицера по Вооружению). На маленьких кораблях несколько должностей занимают одним членом команды; на больших кораблях одну работу выполняют несколько человек.

Навыки, нужные члену команды звездолета, включают Астрогацию, Использование Компьютера или Программирование, Электронику (особенно Коммуникации, Силовые Поля, Медицина/Жизнеобеспечение, Сенсоры, Вооружение Звездолета), Инженерию (любая космическая специализация), Свободное Падение, Стрельбу (любое оружие звездолета), Механику (любая космическая специализация), Пилотирование (космический корабль или вспомогательное судно) и Использование Скафандра.

Торговец

Межзвездный торговец, который летает по космическим путям, покупая и продавая. Торговое Дело, Заговаривание Зубов и Дипломатия – требуемые навыки. Однако, ему могут также потребоваться навыки члена команды корабля, особенно на маленьком торговом судне.

Флотский

Член команды военного судна. Морпехи – наземные войска, транспортируемые космическими кораблями. Военный Ранг полезен, если вы только не хотите остаться рядовым на всю жизнь.

Патрульный

Член Межзвездного Патруля, комбинирующий навыки полицейского и солдата. Вполне подходящим будет Чувство Долга.

Пират/Контрабандист

Наиболее обычные межзвездные преступники. Контрабандисты перевозят запрещенные товары от мира к миру – что угодно от наркотиков и оружия до рабов – обходя заслоны Патруля на быстрых, хорошо защищенных кораблях. Они могут использовать Воровские/Шпионские навыки. Пираты – шакалы космических линий, атакующие транспортные корабли и беззащитные колонии. Боевые навыки и Вредные привычки подходят.

Скауты-изыскатели/Первопроходцы

Скауты находят и исследуют новые миры. Они могут специализироваться в одной или более науках, или быть «специалистами во всем». Планетология, Ксенобиология и навыки Выживания подходят.

Другие типы персонажей

Они могут быть встречены на поверхности или быть пассажирами. Они могут иметь собственные корабли, но не иметь соответствующих навыков, в этом случае они могут нанять команду.

Ассасин

Убийца по найму или из-за выгоды. Тренированные в обращении со многими видами оружия (особенно бесшумными), Маскировке и Гримировке, межзвездные ассасины – одни из самых опасных персонажей в космосе. Все Воровские/Шпионские навыки и соответствующие оружейные навыки требуются.

Охотник за головами

Приключенец, который зарабатывает на жизнь выслеживанием преступников, предателей, шпионов и пиратов в приграничных районах. Они обычно действуют там, где официальные законники, такие как Патруль, не могут – из-за договоров, обычаев или потому, что риск не оправдывает награды. Обычно они одиночки, но команды тоже возможны: поимка легче, но награда должна быть разделена. Их методы могут быть спорными, но они часто добиваются результатов там, где спасовал закон. Воровские/Шпионские навыки, особенно Знание Уличных Законов и Участие в Пьянке могут помочь.

Колонист

Упорные люди, которые проводят свою жизнь в дикой местности девственной планеты. Они могут быть частью религиозной или этнической группы, спонсироваться правительством, быть служащими корпорации или работать сами на себя. Выживание – самый важный навык для них.

Дилетант

Богатые люди, которые путешествуют потому, что они уже заскучали дома, обычно с окружением или хотя бы со слугой (или телохранителем). Высокий Социальный Статус подходит, как и Хорошие Манеры, если дилетант потрудится их применять.

Дипломат

Переговорщики, способные удерживать мятежные миры в повиновении – хотя бы на бумаге. Они посылаются к недавно открытым цивилизациям, часто в составе команды изыскателей, когда известно, что новый мир населен разумными существами. Они также служат в посольствах в других межзвездных государствах или у других рас. Они обычно служат государству, хотя могут быть и тренированные независимые переговорщики ... или шпионы. Заговаривание Зубов, Дипломатия и Хорошие Манеры обязательны. Ксенология полезна.

Эскорт

Компетентные персонажи, нанятые для сопровождения и защиты более миролюбивых пассажиров. Они могут быть индивидуальными сопровождающими или наемными стволами, маленькими вольными командами, или работниками корпорации. Ученые, журналисты и дипломаты особо сильно нуждаются в их услугах. Знание Уличных Законов, Выживание, навыки управления техникой и владения оружием – все одинаково полезно.

Эспер

Псионические адепты, тренированные в силах разума. Они могут использовать свои способности открыто, или скрывать их, в зависимости от своего желания и ситуации. Эсперы могут часто быть полезными работниками для разведывательных служб, ассасинов или изыскательных команд, в зависимости от их конкретных навыков.

Пилот истребителя

Элитные воины, которые пилотируют истребители – космические, атмосферные, или и те, и другие. Они будут иметь Военный Ранг, Устойчивость к Перегрузкам, высокие уровни Пилотирования и Стрельбы, и, возможно, умение Участвовать в Пьянке.

Агент разведки

Они могут быть вольными стрелками, планетарными агентами или даже корпоративными шпионами. Они могут различаться от небоевых собирателей информации до смертоносных убийц. Они обычно действуют под прикрытием – часто как дипломаты, но возможна любая роль. Им необходимы Воровские/Шпионские навыки, и светские навыки для создания правдоподобного прикрытия.

Межзвездный журналист

Собиратели новостей со всей галактики, путешествующие от мира к миру в поисках сенсации. Они могут действовать в команде или поодиночке, афишировать или скрывать свою профессию. Они могут быть частью межзвездного новостного агентства или вольными стрелками, продающими свои снимки тому, кто больше заплатит. Чиновник отдела связей с общественностью (PR) межзвездной корпорации или правительства также попадает в эту категорию. И это хорошее (и частое) прикрытия для агента и ассасина. Полезные навыки включают Знание Уличных Законов, Писательство, Фотографирование, Заговаривание Зубов, Допрашивание, Ксенологию и Хорошие Манеры.

Миссионер/Каплан

Межзвездные миссионеры часто могут быть найдены в приграничных районах, где они распространяют свою религию в недавно открытых сообществах или обслуживают духовные потребности колоний или приграничных аванпостов. Некоторые могут служить на больших кораблях Флота или военных базах. Некоторые могут быть нечистыми на руку людьми, прячущимися в пышных одеждах; многие другие –

фанатичными последователями новых культов и религий. Заговаривание Зубов, Бард и Теология – подходящие навыки.

Примитивный

Многие аборигены низкотехнологичных миров (TL3 и ниже) имеют доступ к космическим путям. Они могут быть выжившими из колонии, которая деградировала и растеряла свои технологии или членами «неизвестной» расы. Многие члены команд «космических бродяг» имеют примитивное происхождение. Они часто ценятся как охотники, натуралисты, повелители животных и ремесленники в более «цивилизованных» мирах. Соответственно подходят низкотехнологичные навыки, а высокотехнологические – запрещены, так как придется взять недостаток Примитивизм.

Старатель/Геолог

Твердые, колоритные персонажи, которые исследуют планеты и астероиды на предмет наличия полезных ископаемых и добывают их. Они могут работать в одиночку, состоять в горнодобывающей корпорации или быть частью команды вольных стрелков. Некоторые могут владеть или брать напрокат специальные старательские корабли для проведения горнодобывающих работ в открытом космосе. Геология требуется. Выживание, и, возможно, Стрельба из какого-либо оружия необходимы планетарным старателям; астероидные шахтеры должны уметь управлять кораблем и иметь навык Использования Скафандра.

Отбросы общества

Вы можете видеть их вокруг любого космопорта... тертые, наученные улицей типы, надеющиеся вырваться с планеты. Некоторые постарше; некоторые еще почти дети. Все они выглядят как бездельники из команды звездолета. Некоторые ими являются, большинство – нет. Знание Уличных Законов, Попрошайничество и Заговаривание Зубов очень важны. Бег или навык владения оружием будут хорошей страховкой вашей жизни.

Бродяга

Если вышеописанные подонки пытаются выбраться в космос (и выжить хотя бы несколько лет), то он или она становятся Бродягами. Контрабандисты, мародеры, наемные стволы... Бродяга займется чем угодно для развлечения или наживы. Первое желание Бродяги – получить корабль, второе – сохранить его. Типичные таланты включают Заговаривание Зубов, Азартные Игры, Пьянку, Знание Уличных Законов, Стрельбу из чего-либо и Торговое Дело.

Ученый

Может работать на университет или институт, а возможно и на корпорацию; в любом случае их часто посылают в дальние концы вселенной для проведения исследований или проверки теорий. Некоторые из них стереотипично рассеяны. Другие используют свои навыки практично, иногда обслуживая себя в первую очередь и человечество во вторую; этот тип может использовать Заговаривание Зубов, Знание Уличных Законов и Торговое Дело.

Террорист/Повстанец

Террорист на одной планете, на другой он может считаться повстанцем. Как правило, террористы более безжалостны, чем повстанцы, атакуют неожиданно и часто вредя ни в чем не повинным гражданам. Повстанцы обычно ограничивают свою активность ударами по военным или правительственным объектам. Навык Владения Оружием и Воровские/Шпионские навыки очень полезны. Навык Политики также не помешает!

Солдат

Наземные бойцы – пехота или моторизованные части. Могут быть частью наемнической организации или Межзвездных Морских Пехотинцев. Многие наемники работают по всем правилам военных организаций, часто имея лагерь-базу, в то время как малые группы могут действовать как скитающиеся солдаты удачи. Любой подходящий военный навык, плюс Военный Ранг и, возможно, Попрошайничество (прим. Переводчика – как это понимать!?) могут быть полезны.

Преимущества, Недостатки и Навыки

Эта секция включает некоторые конкретные дополнения к правилам по созданию персонажа для того, чтобы приблизить этот процесс именно к научно-фантастической вселенной. Заметим еще раз, что ГМ должен распространить среди игроков План Космической Кампании перед тем, как она начнется, чтобы они знали, какие Достоинства, Недостатки и Навыки желательны в этой конкретной кампании и какие – нет.

Достоинства

Военный Ранг

Патруль и Изыскатели в основном следуют флотским званиям; Морпехи и наемники следуют армейским званиям.

Покровители

Покровители в НФ вселенной могут включать правительственные и военные организации, торговцев или межзвездные организации.

Следует помнить, что работодатель не обязательно является Покровителем; Флот Федерации намного более мощен, чем скитающийся торговый корабль, но вряд ли весь Флот явится, когда одному из членов команды этого корабля понадобится помощь.

Статус

Возможно, что персонаж имеет статус в своей собственной культурной среде, но он будет иметь маленькие или никакие преимущества от статуса во время НФ кампании, т.к. большую часть времени он будет вне своей культуры. В таком случае ГМ может модифицировать стоимость Статуса (как в случае с Репутацией, когда есть шанс, что тот, кого встретят игроки, не поймет/не поверит в их статус).

Новые Достоинства

Сопротивление ускорению (10 очков)

Это способность противостоять в течение короткого времени неожиданно возникшему сильному ускорению. Это наиболее важно для пилота истребителя на Технических Уровнях, при которых возможно (например) уклониться от ракеты. Это преимущество дает +5 на НТ для любых бросков для избежания эффектов ускорения. Это не равносильно Усиленному Сопротивлению Перегрузкам (см. ниже).

Бионика (различная)

Это включает большое число искусственных частей человеческого тела – см раздел Медицина. Если бионическая часть тела увеличивает человеческие возможности, то она стоит очков, вне зависимости от того, начал ли персонаж с ней игру или приобрел ее по ходу. Если она функционирует в точности как потерянный орган или конечность, то это не будет стоить очков персонажа (хотя все еще будет стоить денег).

Опыт по пребыванию в разных силах тяжести (10 очков)

Имеется в виду именно то, что написано в названии. Ваши рефлексy быстро адаптируются к разнице значений скорости падения или движения тел в разных гравитационных полях. Вы испытываете только половинный DX пенальти, находясь в нестандартном гравитационном поле.

Персонажи не могут стартовать с этим достоинством, если у них нет космического опыта. Однако оно может быть куплено, когда игрок получит опыт нахождения как минимум в трех гравитационных полях. Это скорее достоинство, чем навык – ваше тело и мозг либо знают как адаптироваться, либо нет.

В ситуациях, когда меньше-чем-нормальная гравитация будет помогать попыткам, персонаж с данным достоинством бросает против «обычной» DX, плюс возможный бонус, плюс +1 за это достоинство. Например, если обычный человек в зоне с низкой гравитацией будет бросать с +2 чтобы поймать мяч, то персонаж с данным достоинством будет бросать с +3.

Улучшенное Сопротивление Перегрузкам (5/10/15/20/25 очков)

Это преимущество позволяет персонажу (или расе!) функционировать в широком диапазоне гравитаций. Нормальной для человека является гравитация с отклонениями в 0.2 G, преимущество за 5 очков дает диапазон 0.3 G, за 10 очков – 0.5 G, за 15 очков – 1 G, за 20 очков – 5 G, за 25 очков – 10 G.

Чувство 3D пространства (10 очков)

Это достоинство – улучшенная форма Чувства Направления и включает его. При прокидке IQ персонаж может грубо прикинуть путь в космосе, узнать, где Галактический Верх, в какой стороне Ядро и т.д. Оно бесполезно во время гиперпространственного полета или путешествия через Звездные Врата, хотя может быть использовано на кораблях «искривления» с –1. Также оно добавляет +2 к навыку Астрогации и +1 к любому навыку Пилотирования.

Недостатки

Иждивенцы

Член яйцекладущей расы может иметь яйцо в качестве Иждивенца! Конечно, яйцо будет считаться иждивенцем только если персонаж действительно заботится о нем и несет за него персональную ответственность. Яйцо беспомощно; такое иждивенческое яйцо – это недостаток базовой стоимостью в 16 очков.

Новые недостатки

Чувствительность к Ускорениям (-5 очков)

Этот недостаток – обратная сторона Сопротивления Ускорению. Персонажи со Слабостью к Ускорениям более вероятно будут страдать от повышенного ускорения – они получают –3 к НТ на любой бросок для избежания подобных эффектов.

Чувствительность к Перегрузкам (-10/-20 очков)

Этот недостаток означает, что персонаж (или раса!) может функционировать только в узких рамках нормальной для него гравитации. За ширину допустимых границ в 0.1 G дается 10 очков, за диапазон в 0.05 G – 20 очков.

Космическая Болезнь (-10 очков)

Вам неуютно в невесомости; вы никогда не получите навык Свободного Падения, а всегда будете действовать по умолчанию против DX-5 или НТ-5, что лучше. Такой персонаж должен сделать бросок против НТ в момент, когда он входит в невесомость. Если он проваливает, то страдает от удушья – см. Утопание в Бейсик Сете. К тому же, он станет почти бесполезен в невесомости – действует с –5 на все навыки и другие броски. В случае удачного броска, он будет иметь только пенальти –2.

В кампаниях, действие которых происходит в основном на поверхности планет, этот недостаток должен быть запрещен.

Навыки

Эта секция содержит навыки, нужные в научно-фантастической кампании. Хорошо обученная команда корабля имеет намного больше шансов на успех. Бортовые компьютеры можно применять для некоторых навыков, но умелый оператор всегда лучше бездушной машины.

Оружейное Дело

Новые специализации включают: Вооружение Корабля, Броня Техники, Персональная Броня, Броня Корабля. Навык применяется с –5 без подходящих инструментов.

Астрогация (Ментальный/Средний)

Это ключевой навык для космических полетов. Модификаторы и результаты провалов остаются на совести ГМа, т.к. этот навык может быть очень разнообразно трактован в разных вселенных.

Бросок Астрогации также нужен, чтобы определить положение корабля в случае, если он заблудился, или для определения вероятных маневров корабля, за которым следуете.

Боевой Скафандр

Тренировки в этом навыке доступны в основном только военным или наемникам. Так или иначе, умолчание равно Экзоскелету-2 для всех операций с Боевым Скафандром, за исключением применения оружия.

Лучевое Оружие

Многие виды лучевого оружия описаны ниже. Модификаторы: –2 для незнакомого оружия известного типа (например, бластер Хамила, если до этого вы использовали модель Фишера). –4 или более за плохое состояние оружия. –4 для оружия незнакомого типа (например, лазер, если вы использовали бластеры). Все обычные модификаторы для оружия дальнего боя также продолжают применяться. Типы лучевого оружия включают:

Лазеры (TL7+): Включают все оружие, использующее вынужденное испускание энергии – лазеры, ручные огнеметы и микроволновые расщепители (мазеры). Лазеры абсолютно не имеют отдачи, поэтому нет пенальти за многочисленные выстрелы в течение одного хода (хотя не все лазеры стреляют дважды в ход).

Соники (TL8+): Включают в себя оружие, поражающее сфокусированным звуком – оглушители, парализующие ружья, звуковые расщепители. Как и выше, отдачи нет. Оружие TL9, использующее статические и парализующие поля, требует этого же навыка для применения, но другого – для починки. Дизинтеграторы TL10 также используют этот навык для стрельбы и другой для починки.

Бластеры (TL9+): Включают оружие, которое поражает целиком или частично за счет испускания лучей заряженных частиц – бластеры и ружья заряженных частиц. У бластеров ЕСТЬ отдача.

Шокеры (TL8+): Включают оружие, поражающее зарядами электричества. Не имеют отдачи.

Вождение

Специализация в типе техники. В высокотехнологических сообществах это включает такие, как:

Вездеходы (TL7+): Все вездеходы, колесные и гусичные.

Летающие «автомобили» (TL8+): Т.е. хOVERKRAFTы.

Техника с контргравитационными принципами действия требует Пилотирования, а не Вождения.

Электроника/TL (Ментальный/Средний)

Специализации, выходящие за пределы указанных в БС, включают:

Энергетическое оружие корабля: обслуживание и ремонт энергетического оружия корабля. (Для неэнергетического оружия см. навык Оружейное Дело)

Энергетическое оружие техники: как предыдущая, но для техники.

Очень важная специализация, особенно на борту корабля – это:

Электроника/TL (Сенсоры). По умолчанию IQ-5 (Ментальный/Средний)

Электроника (Сенсоры) некоторого TL должна быть проброшена, когда используется любой сенсор. Частота бросков зависит от доверительности сенсоров (см. выше). ГМ, а не игрок делает бросок.

Количество полученной информации может возрастать с ростом TL (это решает ГМ). Чем успешнее бросок, тем больше информации получено. Например:

Критический провал: Пропущена ключевая информация любой степени важности.

Провал на 3 или более: Для корабля – нет контакта. Для планеты – весьма неточная информация о массе, температуре и атмосфере.

Провал на 1 или 2: Для корабля – нечеткий контакт. Для планеты – неточная информация о массе, температуре и атмосфере.

Сделан «впритык»: Общая информация. Масса корабля +/- 50%; планетарная масса, температура и общий состав атмосферы.

Запас в 1 или 2: Масса корабля +/- 20%; тип двигателя корабля; точный состав планетарной атмосферы; уровень радиоактивности планеты.

Запас в 3 или 4: Масса корабля +/- 5%; текущая мощность двигателя +/- 10%; основная планетарная биосфера; общая информация о минералах на планете.

Запас в 5 или 6: Масса корабля +/- 1%; текущая мощность двигателя +/- 2%; общая природа биосферы; общее распределение минералов на планете; расположение кораблей и станций на близкой орбите планеты.

Запас в 7 и более: Точная масса и мощность двигателя корабля; детали биосферы планеты; расположение основных мест использования ядерной (или другой) энергии, используемой на планете.

Критический успех: Как выше, но еще и любая информация, которую ГМ посчитает необходимой и полезной.

Оператор получает +1 к навыку, если расстояние меньше, чем 10% от максимально доступного на этом TL, +2 за менее чем 1% от максимального расстояния; и +3 за 0.1 от него. На столь малом расстоянии броски можно также делать вдвое чаще. Однако, все расстояния уменьшаются как описано в разделе «Сканеры» выше, если сканируется объект размером с корабль, который находится ближе 100 АЕ от звезды.

Бонусы и штрафы на обнаружение очень больших и очень малых кораблей, стреляющих кораблей и тому подобного остаются за ГМом.

Инженерное Дело

Инженеры должны специализироваться в типе двигателя, установленного на своем корабле. Каждый тип двигателя для нормального пространства – отдельный навык; каждый из трех гиперпространственных – тоже. Жизнеобеспечение – также специализация инженерии. Специализации инженерии космического корабля не имеют умолчания от IQ, но имеют умолчание от других специализаций инженерии этого же TL с -5.

Инженер, специализирующийся в типе двигателя, может настроить двигатель для лучшей работы успешным броском против соответствующего навыка с -2. Эта «настройка» будет держаться месяцы, если корабль не побывает в бою, или не сделает экстренного рывка. Проваленный бросок не даст положительного эффекта, а перебросить можно будет только через месяц. Критический провал сломает двигатель!

Результаты настройки зависят от типа двигателя:

Реактивный двигатель требует меньше реактивной массы; процент сохраненной массы равен числу, на которое был успешен бросок.

Безреактивный двигатель требует меньше энергии, на столько же процентов.

Двигатель искривления повышает факторы Искривительного Рывка на соответствующие проценты.

Гипердрайв требует меньше энергии, на соответствующий процент – что не будет делать значительной разницы, кроме как для больших кораблей. Во вселенной, где гипердвигатели могут действовать на разных

скоростях, «гиперскорость» корабля может быть увеличена на все те же проценты. Успешный бросок настройки также даст астрогатору +1 к его навыку, т.к. двигатель становится более предсказуемым.

Прыжковый двигатель также становится более предсказуемым; астрогатор получает +1 к навыку, или +2 если задел в броске инженера +6 или более.

Когда капитану абсолютно необходимо выжать немного больше из двигателей, хороший инженер может сделать кое-что для этого. Удачный бросок навыка, с необходимыми пенальти, может повысить параметры любого корабля. Это ограничено только находчивостью игроков и щедростью ГМа. Необходимое для этого время также определяет ГМ. В киношной кампании инженер может сказать «Это займет две недели», а капитан ему ответит «У вас десять минут». Некоторые примеры:

Быстрая зарядка аккумуляторов в экстренных случаях, происходит быстрее на пятикратно увеличенный задел, полученный при броске (в процентах).

Экстренная скорость искривительного или реактивного двигателя, повышается также на пятикратный задел при броске (в процентах).

Экстренная отдача от системы жизнеобеспечения увеличит ее на десятикратный задел при броске (в процентах).

Однако, любой провал уменьшит отдачу в два раза сильнее, чем успешный бросок мог повысить. Критический провал в экстренной ситуации всегда приведет к катастрофе.

Свободное Падение

Очень важный навык для космонавтов. Бросок Свободного падения должен предварять любое комплексное действие в невесомости.

Генетика

Начиная с TL8 персонажи, берущие этот навык, могут специализироваться в Генной Инженерии – т.е. создании новых форм жизни. На TL8 только простые микробы могут быть созданы. На TL9 это могут быть большие формы жизни – растения и животные – включая полностью новые виды, а люди могут быть генетически улучшены или изменены. Это требует лабораторных комплексов, без которых трудно или невозможно импровизировать.

Стрелок

Доступен для любого типа оружия, для кораблей или техники, представленных в кампании. Может помочь выиграть космическую битву, а особенно важен для противоракетной защиты (см. Бой в Космосе).

Огнестрельное оружие

Лучевое и звуковое оружие не заменит полностью огнестрельного. Высокотехнологичное огнестрельное оружие включает игломет, и, возможно, другие виды подобного оружия.

Языковые навыки

Каждый язык – это отдельный навык. Инопланетные языки не имеют умолчания в виде другого языка, если они не имели общего происхождения (например, язык упаднической культуры). Сложность типичных космических языков:

Легкие: Торговый Язык.

Средние: Всеобщий межгалактический или любой другой язык, созданный таким, чтобы он мог быть нормально произносим расой персонажа.

Сложные: Инопланетные языки, которые могут быть произносимы при помощи голосовых способностей персонажа или простых механических устройств.

Очень Сложные: Инопланетные языки, которые не могут быть произносимы при помощи голосовых способностей персонажа или простых механических устройств.

Диалекты: Если БЧС коммуникации ограничены и цивилизация велика, общий язык может иметь сотни общих диалектов. Использование диалекта будет происходить против умолчания соответствующего языка с соответствующими (определяемыми ГМом) пенальти.

Механика

Новые специализации включают все виды высокотехнологичной наземной техники; все виды корабельных двигателей; и «роботехнику» - все роботы и части роботов, включая силовые системы, энергоустановки и конечности роботов. Используйте этот навык с –5 без подходящих инструментов.

Пилотирование

Специализации пилотирования включают контргравитационную технику, высокотехнологическую аэрокосмическую технику, и разные типы космической техники (в зависимости от вашей кампании) для каждого технического уровня. Если технология не настолько продвинута, чтобы поддерживать постоянную атмосферу и гравитацию, то пилотировать смогут только владеющие навыками Скафандр и Свободное Падение.

Броски пилотирования требуются для взлета и посадки, или для захода в док станции или большего корабля. Провал на 1 означает жесткую посадку; на 2 или 3 – небольшое повреждение. Худшие провалы приносят больше повреждений; Критический провал погубит корабль.

Обтекаемость судна влияет на броски пилотирования в случае нахождения в атмосфере.

Для кораблей, которые не приземляются и не заходят в доки, требуют броска Пилотирования для входа на стандартную планетарную орбиту. Проваленный бросок просто означает возможное навигационное нарушение; критический провал означает опасную орбиту.

Броски также нужны в бою (см. Бой в Космосе).

Щит

Кто угодно, имеющий этот навык, может пользоваться навыком Силовой Щита после всего лишь часа практики (или использовать силовой щит с –2 без практики). Но кто угодно, имеющий навык силового щита, будет пользоваться с –2 обычным щитом, который тяжел, неповоротлив и непрозрачен. 50 часов тренировок уменьшат штрафы до –1. Еще 100 часов уничтожат штрафы абсолютно, делая навык Щита равносильным навыку Силовой Щита; причем повышение одного из этих повысит и другой. Персонаж, который стартует с обоими навыками в обществе где такая ситуация логична платит только за один из них.

Новые навыки

Экзоскелет (Физический/Средний) Умолчение к IQ-6, DX-6 или Боевой скафандр –2.

Этот тип навыка вождения Техники включает усиленные экзоскелеты от личных, позволяющих людям двигаться в условиях очень высокой гравитации, до больших грузовых экзоскелетов, выполняющих роль погрузчиков в высокотехнологических сообществах. Незнакомые типы используются с штрафы, как для навыка Вождения (см. БС)

Для любого броска на DX носитель экзоскелета бросает против DX или навыка Экзоскелета, что ниже. Для базирующихся на DX навыках, он бросает этот навык–1 или Экзоскелет–1, что меньше. ГМ может добавить также штрафы на действия, которые особенно трудно выполнить в экзоскелете, например, на применение навыка Акробатика. Однако большинство экзоскелетов имеют съемные перчатки, т.е. деликатная работа вполне выполнима.

Планетология (Ментальный/Средний) Умолчение к IQ – 5, Геологии – 4, Метеорологии – 4, другой Планетологии – 3

Этот научный навык включает общие знания об условиях планет – геологических, метеорологических, климатических, атмосферных, гидрографических и экологических – одного из основных планетарных типов. Специализации:

Каменные/Ледяные миры: Меркурий, Плутон, большинство спутников, астероидов и других малых, безвоздушных планет.

Землеподобные: Те, на которых люди могут жить без постоянно носимого скафандра.

Враждебные: Титан.

Газовые гиганты: Юпитер, Уран.

Планетология может быть использована вместо нескольких других навыков: как Геология или Метеорология с –3; Ботаника, Экология и Зоология с –4; Выживание на основном виде территорий мира с – 5. Для детальной информации о мире проконсультируйтесь с экспертом в конкретной области знаний – Геологии, Метеорологии и прочих. ГМ может назначить штрафы за отличие мира от норм этого типа.

Псионические Навыки

Ментальные силы обычны для многих НФ вселенных. ГМ может использовать те «эсперские» навыки, которые ему нужны, консультируясь с правилами по псионике в БС.

Кораблестроение/TL (Космические корабли) Умолчение к IQ – 5 или Кораблестроению – 5

На TL8+ строительство кораблей настолько обычно, чтобы иметь умолчение от IQ. Оно имеет достаточно много общего с кораблестроением морских судов соответствующего TL, чтобы давать этим навыкам взаимное умолчение с –5. Бросайте против этого навыка, чтобы придумать модель нового корабля, идентифицировать корабль и узнать что-либо о нем или чтобы помочь контролировать повреждения (см. Бой в Космосе).

Ксенобиология (Ментальный/Средний) Нет Умолчения.

Этот научный навык обобщает все науки о живых организмах, принадлежащих одному планетарному типу. Выберите специализацию:

Землеподобные: Без комментариев.

Враждебные: Титан.

Газовые гиганты: Юпитер, Уран.

Ксенобиология может использоваться вместо нескольких других навыков: Зоологии, Экологии и Ботанике с –3; Генетике, Биохимии и Физиологии с –4. Для детальной информации о живом организме стоит обратиться к специалисту в конкретном биологическом навыке. ГМ может добавить навыки за отличия мира от норм этого типа.

Ксенология (Ментальный/Сложный) Умолчание к IQ – 6

Этот научный навык обобщает знания об основных расах инопланетян известной части вселенной, их культуре, стиле жизни, обществе и психологии. Она описывает расу инопланетян, дает информацию об их культуре, физических способностях, атрибутах и возможных типах поведения и реакции на известные ситуации; Она дает весьма общую информацию об недавно открытых расах инопланетян.

Успешный бросок Ксенологии должен предварять бросок Дипломатии с инопланетянами; для очень чуждых рас даже Торговля и Тактика могут КРАЙНЕ различаться и требовать предупреждения броском Ксенологии. Если Ксенология провалена, последующий бросок будет иметь штраф –4.

Модификаторы: +1 или более для знакомых рас; от –1 до –6 для очень чуждых рас. «Больные» вопросы могут добавлять штраф. Продолжительное наблюдение может дать бонус, особенно с новыми расами. Ксенолог может специализироваться в конкретной расе инопланетян, получая +5 для бросков с ее участием и –1 для всех других.

Глубина знаний ксенолога также зависит от количества известных науке рас: -1 для 5-10 рас, -2 для 11-50, -3 для 51-100, -4 для более чем 100. Это включает только помнимые факты об уже известной расе. При контакте с новой расой опыт в знании большого количества разных инопланетных рас становится преимуществом: +1 за 11-50, +2 за больше чем 50.

Привычная Гравитация

Эта часть «личной информации» становится важной в космической кампании. «Родная» гравитация каждого персонажа должна быть записана на Листе Персонажа. Используйте последнюю линию под Преимуществами, Недостатками и Причудами. Если никакой не записано, то гравитация в родном мире персонажа считается равной гравитации на родном мире расы: 1 G для Землян и т.д.

Экономика, Работа и Богатство

«Среднее» стартовое в межзвездном обществе равно \$15000. Для большинства игроков, 80% из этих средств вложено в жилье, мебель, одежду и т.д., оставляя только \$3000 доступными для траты на инвентарь для приключений. Конечно, Преимущество Богатство повысит и наличные, и качество жилища игрока.

ГМ может очень сильно варьировать стартовое богатство сообразно требованиям кампании. Основное правило гласит, что стартовое богатство равно тридцатикратным месячным затратам на проживание человека со Статусом 0.

Персонажи-колонисты, находящиеся на странной планете, вынуждены вкладывать все, что у них есть, в дело. В таком случае, они могут тратить все свое состояние на инвентарь для приключений. Если колонисты – часть кооператива, обеспечивающего их общину оборудованием (таким, как бульдозер, чтобы расчистить поверхность), то половина их богатства может быть потрачена на оборудование, а вторая половина – представляет его заем колонистского оборудования у кооператива.

Космические корабли ОЧЕНЬ дороги. Персонажи, которые будут иметь корабль, но не иметь работодателя, который их им обеспечит, должны будут купить его из своего стартового богатства. Даже в таком случае они вряд ли потянут такой платеж, пусть даже некоторые из них полностью опустошат свои кошельки.

Социальный статус и затраты на проживание

Статус отражает ваше положение в межзвездном обществе. Примеры представлены ниже. Обычно семья человека со статусом 1 или выше также имеет такой статус; для более дальних родственников он понижается на 1 или 2, но не ниже, чем они имеют сами. «Администратор» в таблице может означать корпората, фигуры в правительстве или босса Организации.

Уровень	Пример рода занятий	Затраты за месяц
-1	Бомж	\$200
0	Обычный гражданин	\$500
1	Офицер Флота	\$1000
2	Мэр, владелец торгового корабля	\$2000

3	Владелец торгового флота	\$4000
4	Планетарный администратор	\$8000
5	Администратор системы	\$15000
6	Сенатор	\$30000
7	Межзвездный администратор	\$50000

Покупка и Продажа

Базовая платежная единица во многих НФ вселенных – это кредит. Для простоты будем считать, что один кредит примерно равен одному доллару в 1990 году по покупательной способности. Примерная таблица цен дана ниже. Символ кредита «\$» - сохранился от старого Земного символа доллара. Миллион кредитов – это мегакредит (M\$).

На недавно колонизированных мирах возможен бартер, и навыки Торговли и Экономики могут оказаться жизненно важными.

На продвинутых мирах, финансовые переводы проходят через электронную систему чаще, чем при помощи наличных. Устройство, используемое при этом, будем называть кредиткой. Она показывает текущее состояние счета клиента. Когда имеет место денежный перевод, две стороны используют свои кредитки, чтобы сделать запись о платеже, и она также отсылается в местный офис банка. Магазины используют считывающие устройства, принимающие только входящие платежи. Все кредитки закодированы на отпечатки пальцев, сетчатку или что-то еще, принадлежащее организму владельца; они окажутся бесполезными для вора.

Если БЧС коммуникации ограничены или недоступны, то подтверждения оплаты по кредитке придется ждать ДОЛГО; в таком случае, путешественнику придется набить чемодан наличными или ценностями, чтобы открыть счет в местном банке.

Вне границ государства кредитки и наличные будут менее полезны. Другие государства будут иметь другие средства платежа. Они могут иметь другую базу и сильно отличающуюся ценность. В большинстве кампаний соотношения обмена валют должны быть простыми: например, один Имперский Кредит равен двум Банкнотам Боласки. Более комплексные системы могут быть используемы в сценариях о межзвездной торговле (торговцы должны уметь справляться с такими сложностями) или в таких редких сценариях, в которых финансовая ошибка – ключевой момент всего приключения.

ГМ может дать полную волю своей фантазии в придумывании разных финансовых заморочек. Разные расы могут использовать принципиально различные системы оплаты и ценить совершенно разные товары. Сокровища могут оказаться стержнями плутония, произведения живописи могут ходить как деньги, а оптические чипы могут быть использованы для составления записей об оплате. Совсем чуждые расы могут сделать смешные лица в ответ на предложение обмена, предложить поменяться вирусными культурами или начать проталкивать вам свои товары при помощи запугивания. Некоторые формы «сокровищ» могут быть неудобными и даже опасными. Никто не говорит, что это легко – быть звездным торговцем.

Вариации цен

ГМ может захотеть варьировать цены от мира к миру. Чтобы случайно определить, как отличается цена на какой-то товар на конкретной планете, киньте кубик. 1-2 означают меньшую цену, 3-4 нормальную и 5-6 более высокую. Потом бросьте кубик и умножьте выпавшее число на 10% для получения того, на сколько отличается цена. Т.е. первый бросок дал 1, второй – 4, значит цена на некий предмет меньше на 40% в данном мире.

Обычно, все стоит дороже на далеких или приграничных мирах, особенно высокотехнологичные предметы. Навык Торговли может позволить торговаться. Товары, доступные только на Черном Рынке, всегда дороги.

Цены

Отели, за ночь	
Спальный куб	\$6
Звездный Городок, плохой	\$25
Космопорт, средний	\$50
Космопорт, люкс	\$200
Еда, питье и т.п.	
Пища (синтетическая)	\$5
Пища (настоящая еда, TL8+)	\$10

Пища (настоящая еда, импортная)	\$40
Безалкогольный напиток (Окракола), за бутылку	\$0.5
Синтетическое пиво (Ретай Светлое), за банку или бутылку	\$1
Чупа-чупс	\$1
Коктейль (Флотская Харя)	\$3
Алгайское Вино (Бекс-Икс), за бутылку	\$5
Медицинские услуги – см. раздел Медицина	
Коммуникации/Информация	
Повременный Межзвездный Интернет, за час	\$15
Подключение к городской связи, за месяц	\$20
Звонок на большую дистанцию (планетарный), за минуту	\$1
Межпланетный звонок (внутри системы), за минуту	\$5
Межзвездный звонок: зависит от технологии БЧС радио	
Межзвездная почта, за унцию, за парсек	\$0.2
Планетарный транспорт	
Баллистический Полет (трансконтинентальный прыжок)	\$200
Скоростная Труба (за 1000 миль)	\$200
Ховертакси (за человека, за 10 миль)	\$20
Аренда частного шаттла (на день)	\$1000
Корабельные операции	
Плата за швартовку в космопорту (за 1000 куб. м., за день)	\$500
Горючее – см. много ниже	
Страхование корабля от потери или повреждения, на год	10% от стоимости корабля
Аренда корабля, включая страховку, на месяц	3% от стоимости корабля

Межзвездные и межпланетные перевозки пассажиров

Если межзвездные полеты обычны, то чтобы долететь до другой звезды не обязательно иметь собственный корабль. Пассажирские суда совершают регулярные рейсы, также можно зафрахтовать какой-либо корабль и самому определить курс. Цены, приведенные ниже, описывают межзвездные полеты. Для межпланетных используйте 40% от них.

Люкс: \$2500/день. Это для очень богатых. Им предоставляются большие каюты, еда для гурманов и большой выбор других удобств. Включает 10 куб. м. багажа.

Первый класс: \$500/день. Довольно уважаемые каюты, первая еда и хорошее обслуживание. Включает 2 куб. м. багажа.

Стандартный: \$250/день. Обычные каюты на межзвездных лайнерах. У пассажиров может быть маленькая личная каюта или более большая на двоих. Еда соответствующая; услуги ограничены. Включает 1 куб. м. багажа.

Ограниченный: \$150/день. Низжайший класс путешествий для пассажиров, которые хотят быть в сознании во время полета. В лучшем случае, вы будете делить каюту с одним или несколькими попутчиками. Они (каюты) часто оборудуются в грузовом отсеке или даже в маленьких кладовых. Еда – обычно синтезированная, часто за нее нужно доплачивать. Пассажиры этого класса всегда могут стать объектами какой-либо задержки или неудобства, и совершенно очевидно, что предпочтение будет отдано более богатым пассажирам (или даже грузу), а не им. Им в таком случае придется ждать следующего корабля. Включает ½ куб. м. багажа.

Заморозка: \$50/день. Пассажиры, которые соглашаются на заморозку, обычно находятся на самом дне и просто не могут оплатить другого способа путешествий. Они проводят весь полет в трубах холодного сна. Не всех удастся разморозить удачно (Бросок НТ; 1d повреждений при провале; 3d повреждений при критическом провале; плохо обслуживаемые могут просто убить спящего). Спящие должны подписать документы, освобождающие хозяев корабля от ответственности за все это. Включает ½ куб. м. багажа.

Работающий пассажир: Возможно, что квалифицированный пассажир сможет договориться об обмене полета в качестве пассажира взамен на работу в качестве члена команды на это время. Удобства зависят от этой работы. Замена для пропавшего пилота получит апартаменты Первого Класса. Кок или стюард будут счастливы при поселении в каюту Стандартного Класса. Такая «отработка» чаще встречается на менее значимых линиях и малых судах, таких как свободные торговцы, у которых могут быть трудности с поиском срочной замены члена команды.

Багаж: В дополнение к стандартным багажным нормам, путешественники могут хранить что угодно (что вмещается) в своих комнатах (если они у них есть) и могут приобрести дополнительное место под багаж за \$10 за куб. м. в день.

Таблица профессий

На «цивилизованных» мирах игроки могут найти работу, которой они будут заниматься, чтобы получать доход в промежутки «обыденной жизни» между игровыми сессиями. Конечно, не всякая работа доступна на конкретном мире. Эти работы могут помочь покрывать затраты персонажа на проживание, которые требуются его Статусом. Ознакомьтесь также с основными правилами по работам в БС.

Приведенная ниже таблица профессий включает данные по некоторому их числу; ГМ может добавить в нее свои. Некоторые требуют определенного навыка или опыта (значения по умолчанию здесь не учитываются; нужно вложить в требуемый навык хотя бы пол-очка).

Помните, что если время, которое персонаж проводит во время приключений, есть часть его работы (например, для пилота истребителя), его успех должен зависеть в основном от основного игрового процесса, а не от бросков на успех.

Сокращения для критических провалов

«ПР» означает Потерял Работу – уволен, демобилизован или потерял клиента. «d» означает кубики повреждений («3d» означает 3 кубика повреждений; «10d» означает 10 кубиков и т.д.) – вы попали в катастрофу, драку и т.п. «Д» означает потерю месячного заработка («-2Д» означает потерю дохода за два месяца) – вас оштрафовали, заставили возместить убытки и т.п. Если два результата перечислены через «/», используйте второй только если выпало 18.

Заметьте, что для некоторых опасных профессий результат критического провала приведет к серьезной травме. ГМ может позволить игроку отыграть эти эпизоды в виде боев.

Профессии (необходимые навыки), месячный доход	Бросок успеха	Критический провал
Бедные профессии		
Недобровольный колонист (нет требований), \$0	8	1d/4d
Бомж (нет требований), \$250	Попрошайничество или Знание Ул. Зак.	-1Д/3d
Пособие по безработице (нет требований), \$300	10	-1Д/6 месяцев без права броска
Небогатые профессии		
Актер/Актриса (Артистизм 10+), \$50xНавык	требуемый навык	-3Д/ПР, 1d
Колонист (Любой полезный навык управления техникой или связанный с природой навык 10+, Выживание 11+), \$50xЛучший бросок требуемого навыка	лучший требуемый навык	-2Д, 1d/-4Д, 4d
Водитель (Подходящий навык вождения 12+), \$60xНавык	требуемый навык	-2Д, 1d/ПР, 3d
Грузчик (ST 10+), \$550	ST	ПР/5d
Продавец (Торговое дело 10+), \$600	IQ+Реакция	ПР
Средние профессии		
Охотник за головами (Лучевое оружие 12+, Выживание 10+, Выслеживание 13+), 100xХудший требуемый навык	худший требуемый навык – 2	ПР, 2d/ПР, 6d
Куртизанка ;-) (Сексуальная Привлекательность 13+), \$100xНавык	требуемый навык+Внешность	-2Д/-4Д, 2d
Опер (ST 12+, Лучевое или Огнестрельное оружие 12+, Борьба или Дзюдо или Карате 12+), \$90xIQ	лучший требуемый навык - 4	ПР, 3d/8d
Межзвездный Миссионер (Бард 10+, Оккультизм или любая Теология 11+, Статус 1+), \$75xЛучший требуемый навык	лучший требуемый навык	-2Д/ПР, 2d
Журналист (Исследования 12+, Бард или	лучший требуемый	-3Д, 1d/ПР, 3d

Фотографирование или Писательство 12+), \$70xЛучший навык+\$500 за каждый +1 к общей Репутации	навык	
Лаборант (Использование Компьютера 10+, Исследования 11+, любой научный навык 10+), \$100x(худший требуемый навык – 6)	худший требуемый навык	-2Д/ПР, 3d
Пират (Лучевое оружие или Силовой меч 11+, Свободное падение 11+, любой корабельный навык 12+), \$1000xРепутация	10+Статус	-3Д, 4d/2d, попал в тюрьму
Частный детектив (Криминалистика 12+, Право или Знание Уличных Законов 12+), \$75xЛучший требуемый навык	худший требуемый навык	-3Д, 2d/ПР, 4d
Старатель (Старательство 10+), \$100xНавык	требуемый навык	-3Д, 1d/ПР, 3d
Член команды корабля (Статус 0+, подходящий корабельный навык 10+), \$80xЛучший подходящий навык+\$200x(Ранг или Статус)	Специфический требуемый навык	ПР, 2d/ПР, 8d
Солдат (Статус –1+, подходящий боевой навык 10+), \$1000+(\$200xЗвание)	лучший требуемый навык – 2	-2Д, 2d/-5Д, ПР
Обеспеченные профессии		
Убийца (Лучевое оружие или Арбалет или Огнестрельное оружие 12+, Скрытность 12+), \$300xХудший требуемый навык	худший требуемый навык	-4Д, 4d/ 8d
Программист (Программирование 14+, Электроника (Компьютер) 12+) \$250xХудший требуемый навык	худший требуемый навык	-3Д/ПР
Менеджер корпорации (Администрирование 13+, опыт в бизнесе от пяти лет, Статус 0+), \$3000	требуемый навык	-2Д/-4Д, ПР
Шпион корпорации (Артистизм 12+, Скрытность 10+), \$300xХудший требуемый навык	худший требуемый навык	ПР, 1d/ ПР, 4d
Дипломат (Дипломатия 12+, Администрирование 10+, Статус 1+), \$1000x(Дипломатия-11)	худший требуемый навык	-2Д, ПР/ПР, 2d
Вольный Торговец (Торговое Дело 12+, любой корабельный навык), \$1000+Нормальная зарплата за должность на корабле, выполняемую при помощи этого корабельного навыка (см. выше)	Торговое Дело	-3Д, 1d/ПР, 4d
Профессор серьезного университета (любая академическая специальность 13+, Обучение 10+, Статус 1+), \$1000x(Специальность-12)	Специальность	-3Д/-5Д, ПР
Научный Офицер (Программирование 12 +, Электроника (Сенсоры) 11+, любой научный навык 10+, Статус 0+)	худший требуемый навык	-1Д, 1d/ПР, 3d
Ученый (Использование Компьютера 12+, Исследования 13+, любой научный навык 14+), \$300xЛучший научный навык	лучший требуемый навык	-3Д/ПР, 3d
Капитан корабля (Лидерство 12+, Тактика 12+, Статус 0+), \$500x(Статус+Ранг+Лидерство-12)	худший требуемый навык	-3Д, 2d/ПР, 4d
Контрабандист (любой корабельный навык 12+, Знание Уличных Законов 12+), \$3000	Знание Уличных Законов	-2Д, 1d/-2Д, попал в тюрьму, 3d
Богатые профессии		
Шеф корпорации (Администрирование 13+, Лидерство 12+, минимум 10 лет опыта в бизнесе, Статус 3+), \$5000	худший требуемый навык	-4Д/-5Д, ПР
Корпоративный исследователь (Исследования 12+, любой практический научный навык или Инженерия 13+, Статус 1+), \$2000x(Исследования-12)	худший требуемый навык	-3Д/ПР, 2d
Доктор/Хирург (Диагностика 12+, Электроника (Медицинская) 10+, Врачебное Дело или Хирургия 13+, Статус 0+), \$650xЛучший требуемый навык	худший требуемый навык	-3Д/-10Д, потеря лицензии
Звезда голографического видео (Артистизм или Бард или Музыкальный инструмент или Пение 12+, Статус 1+), \$500x(лучший требуемый навык + бонус реакции)	лучший требуемый навык	-5Д/ПР, 1d
Аристократ (Статус 3+) \$3000x(Статус-2)	никакого	-4Д, 1d/12Д,

Администратор правительства планеты/системы (Администрирование 12+, Статус 1+) \$5000 в маловажной системе, \$10000 в важной системе	требуемый навык	потеря титула -3Д, ПР/ПР, попал в тюрьму
Администратор сектора (Администрирование 13+, Статус 2+), \$2000х(Администрирование+Статус-13)	требуемый навык	-4Д, ПР/ПР, попал в тюрьму

Варианты человеческих рас

Во вселенной, в которой человечество вышло в космос тысячелетия назад, возникнут варианты рас. Это могут быть адаптации к новым условиям (мощные мускулы для мощной гравитации) или просто генетические сдвиги (малиновая кожа и белые волосы).

Варианты людей создаются по той же таблице атрибутов, что и люди – но они могут получать бонусы или штрафы в одном или более атрибутах. Эти бонусы и штрафы действуют на финальный уровень атрибутов, а не на цену в очках. Например, Скати, раса с тяжелого мира, получают +3 к ST. Если Скатианец платит 0 очков за ST, он получает 10 (из базовой таблицы атрибутов) плюс 3 (бонус) и итоговая ST составит 13. Если он платит 10 очков за ST, он получает 11 (из таблицы), плюс бонус в 3, в итоге 14. И так далее.

Многие расы имеют «автоматические» преимущества и недостатки. Например, все Скати имеют Чувство Направления и Вспыльчивы. Когда создается персонаж расы-варианта, расовые недостатки не включаются в игровые ограничения, накладываемые на недостатки.

Друзья и Враги: Вариантные расы могут иметь расовых врагов, назначенных ГМом. Многие варианты весьма непривлекательны по обычным людским стандартам, и будут получать штрафы к реакции от своей внешности. Так или иначе, много путешествующие или космополитичные люди (например, офицеры Патруля) будут игнорировать или вежливо не замечать расовых отличий.

Психология: Как и Земляне, многие варианты предпочитают компанию себе подобных и окружение, похожее на свой дом. Выходцы с Тяжелых Миров часто уходят в приключения, т.к. превосходят их по физическим параметрам.

Другие варианты рас могут быть созданы для других окружающих сред – например, раса с бочкообразным торсом адаптирована к очень тонкой атмосфере. Добавьте несколько интересных расовых достоинств или недостатков, и, возможно, некоторое косметическое отличие от человеческих норм – зеленую кожу, большие головы, лишние пальцы и т.п. Обычно после всего этого появится «стоимость» или «бонус» за членство в этом варианте расы. Чтобы его подсчитать, начните с подсчета величины расовых модификаторов атрибутов. Используйте обычную таблицу стоимости атрибутов для людей из БС. Отрицательные модификаторы, конечно, уменьшают стоимость. Преимущества и недостатки имеют свою обычную стоимость в очках.

Вот три наиболее общих варианта расы:

Выходцы с Тяжелых Миров -45очков

Эти расы появились на планетах с гравитацией значительно превышающей земную – минимум 1.75 G. Они коренастые и очень мускулистые.

Преимущества и Недостатки: Детали зависят от мира. «Обычные» выходцы с тяжелых миров имеют ST +3 и HT +1. Они имеют преимущество Улучшенное Сопротивление Перегрузкам с диапазоном 0.5 G и родную гравитацию от 1.5 до 2 G. Их вес на 25% больше человеческой нормы – из-за мускулов – и они на фут ниже нормы для своей ST. Также они являются более широкими, что может помешать при лазании по каким-либо норам (т.е. потребуются бросок DX чтобы не застрять). Выходцы с тяжелых миров некрасивы по людским стандартам (-1 на реакцию обычных людей).

Выходцы с Легких Миров -15 очков

Эти расы возникают на планетах с гравитацией значительно более малой, чем земная – не более чем 0.7 G. Они высокие и стройные, иногда даже тощие. Обычно у них длинные конечности и тонкие пальцы.

Преимущества и Недостатки: Снова все зависит от конкретной расы. «Обычный» выходец с легкого мира имеет ST-2, HT-1 и DX+1. Их вес обычно на 15-25% меньше нормы, а рост на 2 фута больше чем среднечеловеческий для этой ST. Они достаточно худы для того, чтобы пролезть без проблем в такую нору, в которую нормальный человек пролезет только пробросив DX.

В кампаниях, где контроль гравитации невозможен, быть с Легкого Мира это еще -5 очков, т.к. они чувствуют себя некомфортно на мирах, нравящихся доминантной части расы.

Космики -40 очков

Это люди, рожденные и прожившие всю жизнь в невесомости. В отличие от приведенных выше вариантов их отличает то, что им не требуется вековой адаптации; любой, выросший в невесомости получит характеристики Космика.

Космики обычно имеют слабые мускулы и переносят неприятные ощущения при гравитации больше, чем 0.2 G. «Прирожденный» Космик обычно имеет очень неразвитые ноги. Некоторые Космики очень высокие – на 3 фута выше нормы для их (очень низкой) ST. Вес Космиков составляет 50% от нормы. Очень тощие Космики получают –1 или более на реакцию из-за своей внешности при общении с обычными людьми.

Преимущества и Недостатки: Космики имеют ST–5 и HT–2. Их родная гравитация – 0 G, поэтому они плохо себя чувствуют в «нормальной» гравитации. Космики автоматически получают навык Свободного Падения на уровне DX+3. Космики в своей среде живут очень долго; они не делают бросков старения до возраста 70 лет и стареют нормально после него.

Генетически улучшенные люди

На TL9, генетические манипуляции над людьми возможны, хотя дороги. На TL10 они обыденны. Естественно, что мы сможем выращивать новые типы людей намного раньше, чем станем достаточно мудры, чтобы решать, что делает их «лучше». Возможности включают:

Рабочие. Если генетические манипуляции довольно легки, Новый Человек может быть создан для всех видов работ. Колонисты для «тяжелых» и «легких» миров могут быть созданы за одно поколение довольно простыми изменениями. Несколько более сложные манипуляции могут создать колонистов, обладающих мехом для заселения холодных миров, дышащих под водой для океанических планет, людей с глазами лемуров для темных миров... В таком случае только человеческая вселенная может включать расы столь чуждые, что не снилось никакому писателю.

Реакция обычных землян на «новых людей» могут быть и восхищением, и ненавистью. Но, так или иначе, несколько первых поколений земляне будут завидовать их повышенным возможностям и отмечать тот факт, что «они пахнут как животные».

Лучший из лучших. В кампании, в которой генетические манипуляции широко распространены, ГМ может (например) уполовинить стоимость улучшения статистик, физических и некоторых ментальных преимуществ. Любой может иметь те генетические усовершенствования, которые заказали для него его родители, быть сильным, быстрым, красивым и иметь великолепный голос.

Суперсолдаты. Допустим, что процесс манипуляций нов и труден. Сверхлюди, продукт секретного проекта, они могут быть тренированы как великолепные воины. Они будут иметь высокие атрибуты и, возможно, специальные способности (например, Ночное Зрение). Интеллект может быть нормальным или даже пониженным.

Суперагенты. Если процесс очень сложен, результаты могут быть слишком дороги для производства пушечного мяса... поэтому эти парни будут тренированы как ассасины и секретные агенты. Компания может фокусироваться на приключениях подобной группы ... или они могут быть опасными противниками. Пятница Хайнлайна описывает историю одного из таких агентов.

Инопланетные расы

Если кампания включает инопланетные расы, ГМ должен допустить персонажей-инопланетян для отыгрыша, если это логично вписывается в кампанию.

Все – ГМ и игроки – должны отыгрывать творчески когда заходит речь о инопланетянах. Даже в кампании типа «космическая опера», где все инопланетяне – это на самом деле те же люди, но в пушистых куртках, это добавит веселья. А в «настоящей» НФ кампании отыгрыш инопланетных рас как действительно чуждых просто обязателен. Кое-что, что следует помнить, имея дело с инопланетными расами:

Харизма работает всегда. Сообразно с игровой логикой, мы определили, что «сила личности» универсальна.

Голос, внешность и прочее работают редко. На инопланетян не действует приятный голос, если только он не приятен по их понятиям.

Инопланетяне имеют расовые предпочтения и неприязни. Они могут быть простыми как «реагирует с +2 на Землян» или причудливыми как «не ведет дел с кем-либо, кто носит оранжевое».

Инопланетяне могут не хотеть тех вещей, которые любим мы. Например, они могут не бояться тех вещей, которых боимся мы. Большинство людей стремятся к богатству, комфорту и уважению товарищей, и боятся травм, насмешек и смерти. Инопланетяне могут смотреть на эти вещи по-другому...

Инопланетяне могут любить и ненавидеть другие качества в личности. Для примера, смотрите Спарриалов ниже.

Создание инопланетных рас

ГМ может изобрести расу инопланетян, используя приведенные выше описания для вариантов людей. Это хорошая идея создавать расу и ее родной мир «параллельно». Раса будет заточена под этот мир; Если раса очень сильна, то она, скорее всего, родом с мира с высокой гравитацией. Если они дышат метаном, то пришли с Враждебного мира или с Газового Гиганта. Создатель расы должен всегда определять предпочитаемые ей гравитацию, температуру и атмосферу (и состав, и давление). Это и будет той окружающей средой, к которой они будут стремиться и которую ценить.

Когда вы создаете расу, не ограничивайтесь описанием ее физических параметров. Обдумайте ее психологию. Это будет сильно определяться планируемой ролью расы в кампании – но может быть очень интересным!

В «космической опере» большинство рас имеет человеческие мотивации, возможно с одной усиленной чертой ... собакообразные инопланетяне очень верны, кошкообразные очень горды и агрессивны, змеелюди заискивающие и зловещи. В «настоящей» НФ некоторые инопланетяне имеют совершенно незнакомые формы, и их внешний вид не дает никакого понятия об их психологии. Их мотивации могут быть абсолютно неизвестны людям!

Преимущества и Недостатки инопланетян

Инопланетные расы могут иметь расовые преимущества и недостатки, как это описано для вариантов людей. Некоторые недостатки возможны только в кампании, в которой люди занимают доминирующую позицию. Например, если представители расы в среднем трех футов ростом, то они будут иметь расовую Карликовость как недостаток если они должны зависеть от людей в выходе в космос... но если они строят собственные корабли, то их малый рост не имеет значения и они не получают очков за свой размер. Это просто «фишка» расы.

Бонуса реакции могут быть игнорируемы, если только они не действуют на большинство рас – или доминирующую разумную форму жизни во вселенной. В таком случае, каждое очко бонуса реакции стоит +5; очко штрафа стоит -5. Другие атрибуты, влияющие на реакцию, такие, как внешность, будут рассчитываться тем же путем.

Раса может иметь другие сильные или слабые стороны, которые нельзя однозначно отразить в виде известных преимуществ и недостатков. ГМ должен определить допустимую «стоимость» для них.

Часто, инопланетяне могут быть описаны стандартными преимуществами и недостатками при их творческом использовании. Например, выберите Уродливую Внешность и скажите, что это из-за зубов, рта, полного пены и червеподобных щупальцев, которые дергаются, когда он разговаривает. (Конечно, по понятиям его расы это может быть идеалом красоты.)

Особенности инопланетян

Инопланетные расы могут иметь особенности, которые будут сильно отдалять их от людских норм. Что-то, названное здесь «особенностью», не является ни преимуществом, ни недостатком для обладателя, но достаточно интересно для отдельного упоминания. В людском обществе рыжие волосы – отличный пример особенности. Вот несколько вариантов:

Родное общество. Раса может быть по натуре патриархальной, коммунистической, очень высоко ценить частную собственность или честь. Возможно, некоторые касты (или существа некоторого пола/возраста) не интеллектуальны.

Физические параметры внешности. Шерсть, перья, пластины и так далее. Но густая шерсть может иметь параметры брони. Шерсть, которая дает PD 1 и DR 1, будет стоить 20 очков; PD 2 и DR 2 будет стоить 45 очков.

Способы коммуникации. Что угодно, сильно отличающееся нормальной речи (например, Тральфамадорианцы Курта Воннегута общались при помощи «попердывания и танцев с притоптыванием») будет давать штраф на реакцию.

Половой состав. Раса может быть бесполой, или иметь несколько полов. Внутри расы некоторые из них могут иметь преимущества и недостатки. Специфические способы зачатия, деторождения или жизненного цикла достойны упоминания.

Примеры инопланетян

Следующие четыре инопланетные расы могут подойти для вашей межзвездной кампании. Действительно чуждые расы потребуют специальных правил, которые есть в GURPS Пришельцы, книге, полностью посвященной инопланетным расам.

Технологическое развитие этих рас не указывалось. ГМ может использовать их в качестве примитивных аборигенов новой планеты или же в качестве Старшей Расы, которая повела Человека к звездам, или в качестве чего-то между этими крайностями.

Спарриалы 0 очков

Спарриалы – это маленькая, отдаленно напоминающая кошачьих раса, произошедшая от обитающего на деревьях хищника. Они прямоходящие; их руки имеют по четыре очень тонких пальца с убирающимися когтями. Их тела покрыты не очень густой и длинной шерстью, украшенных разнообразными пятнами коричневого или бурого цвета; но альбиносы практически обычны. Их рот – наиболее «чужая» часть в их организме; закрытый, он ни кажется необычным, но содержит несколько органов и ряд неровных заостренных костей, которые служат зубами.

Среда обитания: Спарриалы появились на 0.95 G Землеподобном мире со средней температурой в 65 градусов по Фаренгейту – Холодной по людским меркам. Так или иначе, они имеют большую терпимость к изменению температуры, чем люди; они могут жить везде, где могут жить люди. Они дышат стандартным кислородом, «родное» давление – 0,97 атмосфер.

Преимущества и Недостатки. Спарриалы имеют ST–3, HT+1 и DX+2. Они автоматически имеют Преимущества Ночное Зрение, Острый Вкус и Нюх +2, и +3 к навыку Обнаружения Лжи при его применении против людей, Спарриалов и многих других рас (они могут «унюхать» страх). Если они потратят раунд на подготовку, используя маневр Шаг и Концентрация, то могут совершить прыжок, в два раза превышающий их норму. Они имеют расовые Недостатки Клептомания (воровство небольших личных вещей – одна из форм Спарриальской конкуренции), Обжорство и Упрямство. Спарриал имеет нормальный рост и вес для своей ST.

Психология. Спарриалы очень активны и всегда готовы к приключениям, но могут быть очень терпеливыми, если это необходимо. Они стремятся быть задиристыми среди себе подобных, пока не добьются своего старшинства (или подчинения) над оппонентом. Для этого они могут применять аргументы, поединки или умную кражу. Спарриалы воруют у окружающих примерно для того, для чего люди обмениваются колкостями – для демонстрации своего превосходства без драки.

Спарриалы сильно реагируют на запах. Они не любят одни расы и любят другие из-за этого. Человеческий запах довольно разнообразен с точки зрения Спарриалов. При первой встрече человека со Спарриалом киньте кубик и вычитите 3, потом запишите результат. Это будет определять то, понравился ли Спарриалу его запах; полученный результат – это бонус или пенальти, с которым он будет реагировать на этого человека.

Спарриалы имеют два пола; мужчины несколько меньше и быстрее женщин.

Пачекки 0 очков

Предки Пачекков были всеядными земноводными, живущими в густых морских водорослях. Они – двуногие и прямоходящие, как люди. Но они непохожи не на какую из земных форм жизни; один злословец назвал их «ублюдочным отродьем жуков, ящериц и водорослей». Со своими безгубыми ртами, выпуклыми глазами и «прической» из колышущихся слуховых щупальцев они выглядят несколько страшновато. Их руки наиболее человекоподобны – но у них шесть пальцев и перепонки!

Среда обитания: Пачекки – водные жители. Их мир обладает 0.7 G гравитацией, средняя температура – 100 градусов по Фаренгейту (Очень Жаркая по людским стандартам). Они предпочитают влажную кислородную атмосферу с атмосферным давлением на 20% больше земного. Такие условия редко встречаются на мирах с низкой гравитацией и Пачекки редко находят подходящие планеты и всеми силами стараются удержать их.

Преимущества и Недостатки: Пачекки получают ST–4, DX+3, HT+2, IQ–1 и –1 к базовой Скорости. Они имеют преимущества Периферийное Зрение, Быстрое Заживление и Феноменальная Гибкость. Также они получают +3 к навыку Плаванья. Их расовые недостатки – слабый слух (–5 к всем броскам слуха) и Раздвоение Личности (см. ниже). По людским стандартам они весьма непривлекательны – минус два на реакцию. Они высокие и стройные: на фут выше людской нормы для соответствующей ST и на 20 фунтов легче людской нормы по весу.

Психология: Средний Пачекки не очень сообразителен... но более умные все же встречаются, и они становятся исследователями и лидерами. «Низшие» Пачекки – не рабы или подневольные работники, но они будут следовать за своими более умными лидерами с лишенной фантазии покорностью, добиться которой людские правители могут лишь мечтать. Пачекки очень интересуются технологией и биотехнологией. Они трудолюбиво работают, чтобы подстроить окружающую среду под себя; если у них есть доступ к генетическим технологиям, то они будут работать так же напряженно над подгонкой себя под другие миры. Как раса, они несколько завидуют видам, которые могут использовать больше типов землеподобных планет.

Пачекки двуполы, но каждая особь меняет пол неожиданно и случайно под действием внешних обстоятельств. Персонаж-Пачекки кидает кубик каждый день, если выпадает 6, он становится ею, и наоборот. Мужчины-Пачекки имеют дополнительный недостаток Ленивость; женщины Импульсивны и гиперактивны. Пол невозможно определить при беглом взгляде, если только вы не другой Пачекки.

Правительство Пачекки опирается на коллективное лидерство, чтобы сбалансировать эффекты смены пола у отдельных лидеров.

Деревянный Народ 80 очков

На родной планете Деревянного Народа царство живой природы не разделилось на растения и животных. Деревянный Народ объединяет характеристики обоих. Они проводят фотосинтез (используя фиолетовый пигмент) и получают питательные вещества от коней. Но они также используют восемь рукообразных веток для выдергивания других растений и поимки медленных животных, после чего они их едят.

Среда обитания: Деревянный Народ появились на 1.1 G Землеподобном мире со средней температурой 75 градусов по Фаренгейту – нормальной по человеческим меркам. Они дышат диоксидом углерода и производят кислород; атмосферное давление оказывает очень малое влияние на них. Их родная звезда – типа F6; под более тусклыми солнцами они становятся вялыми, теряя одно очко IQ за каждый спектральный тип холоднее чем F.

Преимущества и Недостатки: Деревянный Народ имеет ST+2, HT+4, DX–3 и IQ+2. Их передвижение – только 1. Их органы рассеяны и продублированы, что дает им два уровня Стойкости. Их три глаза на стебельках, похожие на людские, дают им Периферийное Зрение. Деревянный Народ не стареют до достижения возраста 150 лет, а потом – вполтину медленнее людей. Они имеют один уровень Усиленного Сопротивления Перегрузкам.

Они имеют недостатки Тугоухость и Дальтонизм. Их собственная речь – ультразвуковая, и ее они слышат довольно хорошо. Деревянный Народ может связываться через ультразвук за пределами слышимости человека, но могут говорить на более низких регистрах, если хотят быть понятыми. Они не могут плавать; в воде более трех футов они тонут, что занимает (HT/2) часов.

Деревянный Народ огромен: на фут выше человеческой нормы для ST, и на 100 фунтов тяжелее человеческой нормы веса.

Психология: Деревянный Народ любит природу, и стремится жить рядом с водой или в зонах богатой почвы. Их «дома» – хорошо обработанные лесные территории с небольшими хижинами; Дерево может иметь любимцев, которых оно может укрыть в ней, а само оно любит стоять под дождем. Они – не пацифисты и могут быть опасными врагами. Они независимы и обеспечивают себя сами при помощи природы; хотя они понимают идею «правительства», они находят его неприятным, и будут подчиняться политической власти неохотно. Больше всего они боятся огня. Деревянный Народ имеет два пола, но разницу заметит только другое Дерево.

Они любят технологию, но им не нравятся людские города, где они не чувствуют почвы под своими корнями. Высокотехнологичные Деревья будут передвигаться в небольших машинах, содержащих кадки с землей, и использовать лампы дневного света для колонизации тусклых миров.

Специальные Боевые Правила: Из-за своей необычной структуры, Деревянный Народ имеет некоторые отличия от людей в ведении боя. Они не могут бить кулаком, но могут рубить оружием. Фактически, они могут эффективно действовать двумя видами оружия ближнего боя (но только одним оружием дальнего боя). Они очень хорошо защищены от проникающих повреждений – пули проходят насквозь или застревают, причиняя только половинные повреждения. Однако они переносят двойные повреждения от огня и любого оружия со сходным эффектом (и их Стойкость не защищает от них). Их четыре отростка дают им +4 к любым попыткам Схватить. Они всегда стоят «лицом» к противнику.

Гормелиты или «Косматые» 20 очков

Эти огроподобные гуманоиды – нечто таинственное. Есть некоторые причины, чтобы верить что их предки создали их путем генетических манипуляций или что они – угасшая цивилизация выживших в ядерной войне. Их обличие шокирующе сходно с человеческим: две руки, две ноги, голова, пять пальцев на руках. Но отличия не менее шокирующие. Рот плоский и беззубый, зубов нет – вместо них заостренные кости. Нос и внешние уши отсутствуют. Глаза – чисто белые мембраны. Тело покрыто густой шерстью.

Среда обитания: «Косматые» обитают на 1,2 G Землеподобной планете со средней температурой 40 градусов по Фаренгейту – Холодной по людским меркам. Они дышат кислородом, давление близко к земному.

Преимущества и Недостатки: Гормелиты имеют ST+4 и HT+3. Они на 6 дюймов выше людей для их ST и на 50 фунтов тяжелее людской нормы веса. Они имеют один уровень Стойкости. Их расовые недостатки – психологические: Жадность, Самоуверенность, Паранойя, Вспыльчивость и Задиристость. Они также имеют Репутацию, известную всем, как опасные, ненадежные громилы: –2 к реакции. Но они не берсеркеры; их атаки умны и просчитаны. Многие из них – садисты.

Жизненный цикл Косматых похож на людской, но немногие умирают естественной смертью; войны и дуэли не дают большинству отпраздновать 40-ой день рождения.

Психология: Раса очень территориальна и восприимчива. Гормелиты считают nonsensом идею «все люди созданы равными». Для них есть только хозяин и слуга... те, кто слишком слаб, чтобы служить, обычно долго не живут. Цель Гормелита – быть хозяином, ну или хотя бы слугой высокого ранга у крутого хозяина. Это одна из причин, по которой земные ученые считают, что они могут быть искусственно

выведенной расой воинов. С другой стороны, они плохо кооперируются друг с другом, а еще хуже – с другими расами. Вся их планета (и любая другая планета, которую они могут контролировать) разделена на маленькие независимые государства, каждое из которых контролируется вождем, чьи единственные амбиции – завоевать своих соседей.

Обычно, женщины Гормелитов немного «круче» и сварливей мужчин. Беременные женщины вырабатывают гормон, делающий их защищающими себя пацифистами, и успокаивающий окружающих; поэтому «гнездо» Гормелитов – довольно мирное место. Споры и дуэли выносятся за его стены. Молодые «Косматики» живут в гнезде пока не повзрослеют (т.е. до 12 лет).

Опасность, угрожающая гнезду приведет Гормелитов обоих полов в полную ярость и никакой нормальный Гормелит не будет подвергать его опасности, даже гнездо худшего врага. Естественно, они не дают такой пощады домам и детям других рас.

4. Приспособления

Приспособления, описанные в этой книге, подойдут большинству вселенных будущего. Но в НФ кампании никогда не будет лишнего оборудования и ГМ может и даже должен изобретать свои собственные устройства. Некоторые будут общедоступны; другие будут секретом и смогут быть найдены во время приключения.

Устройства, описанные в других книгах миров GURPS, таких как Автодуэль, могут быть адаптированы. Другие могут быть продвинутыми аналогами современных моделей. Или вы можете адаптировать их из ваших любимых НФ романов. Если вам нужна полная книга научно-фантастических устройств, обратитесь к GURPS Ультратех.

ГМ также свободен в ограничении использования любых устройств, которые могут внести дисбаланс в его кампанию. Например, если кампания повествует о первом контакте с инопланетной расой, то универсальный переводчик не должен быть доступен!

Если специально не отмечается, то все предметы доступны на всех TL после своего появления. Так или иначе, они становятся более дешевыми. Для предметов, доступных на TL8 или позже, ополовиньте их стоимость на следующем уровне после изобретения и делайте это еще раз на втором уровне.

Любое электронное устройство также становится меньше на более высоких TL. Каждый предмет ополовинивает размер (если возможно) и вес на следующем TL после изобретения и еще раз ополовинивает их на втором.

Некоторые предметы, в описании которых это указано, продолжают уменьшать стоимость или вес при повышении TL.

Некоторые предметы указаны как присутствующие на TL7, хотя сейчас они не находятся во всеобщем употреблении... но они скоро появятся или мы скоро ощутим в них потребность!

Персональное снаряжение

Личные вещи: Присоединяются к поясу или чему-то подобному. Включают посуду, ручку, зажигалку, смену белья, зубную щетку и пасту, расческу и так далее. \$25, ½ фунта.

Пояс (TL5): Пояс с карманами для денег, оборудования, амуниции и других ценностей, плюс крюки и петли для инструментов, оборудования, кобуры и т. д. \$25, ½ фунта.

Кредитка (TL7): Небольшое устройство для осуществления денежных переводов. Использует одну А батарейку. \$20 (плюс минимальный счет в \$100), вес незначителен.

Хронометр (TL5): Наручные или карманные часы с дополнительными функциями. TL5: \$500+, ¼ фунта, только местное время. Убегают или отстают. TL6: \$100+, вес незначителен. TL7: \$25+, вес незначителен, может вести несколько исчислений времени одновременно за дополнительную плату; может включать калькулятор за дополнительную стоимость. TL8 и 9: как TL7, но также включает коммуникатор. TL10+: наручный персональный компьютер доступен и указание времени только одна из его функций. Стоимость \$1000.

Полотенце (TL4): 2 на 4 фута, махровое или подобное ему. \$10, 1 фунт.

Снаряжение для выживания

Мачете (TL5): Большой нож. Зазубренная верхняя часть может использоваться как пила. Обычно используется Службой Изысканий, Рейнджерами и другими подобными структурами.

Нож для выживания (TL7): Как предыдущий, но рукоятка полая и содержит набор миниатюрного снаряжения для выживания, включая леску и рыболовные крючки, антисептик, стимулятор, миниатюрные инструменты, фонарик, зажигалку, компас, точило для ножа, проволоку для ловушек и место для еще трех очень малых предметов, которые туда можно поместить. \$100 на любом TL, 1½ фунта. За дополнительную

плату доступны продвинутые версии, с встроенной электроникой, например радио, счетчиком Гейгера, радиомаяком и многим другим.

Витая веревка (TL8): Диаметр в 1/8 дюйма выдержит 1000 фунтов; \$5, 1/2 фунта за 10 ярдов. Диаметр в 1/4 дюйма выдержит 4000 фунтов. \$30, 2 фунта за 10 ярдов. Прочность удваивается на TL10 и еще раз удваивается на TL12.

Концентраты (TL7): Высококалорийные концентраты еды в тюбиках. Один тюбик обеспечит человека всеми необходимыми питательными веществами на день. Приятный на вкус, но не заменяет еды целиком; пользователи концентратов постоянно чувствуют голод. Поставляется упаковками на неделю использования (7 тюбиков), \$50, 2 фунта.

Фильтрующая фляга (TL7): Фляга со встроенной системой фильтрации, может содержать кварту (1,14 л) воды. Очистит воду от практически всех примесей, микробов и ядов; однако всегда есть возможность, что с чем-то он не справится! Фильтрация одной кварты воды занимает 5 минут. Фильтры должны быть заменены после каждых 100 кварт; о необходимости замены сигнализирует лампочка. Если она загорелась, то фильтр очистит еще несколько кварт, но только производитель и ГМ знают, сколько точно. \$175, 1 фунт пустая или 3 фунта полная. Сменные фильтры стоят \$25.

Конденсирующая фляга (TL8): Фляга, которая забирает влагу из атмосферы до тех пор, пока есть хоть какой-то процент влажности. Она вмещает до одной кварты воды. Требуемое время зависит от влажности воздуха – при стандартной Земной влажности в 50% это займет четыре дня для извлечения кварты воды. Извлекает 100 кварт на В батарейке. \$450, 2 фунта пустая и 4 фунта полная. Большие версии доступны для использования в стационарных лагерях; \$3000 будет стоить версия, вмещающая 1 кубометр и весящая 300 фунтов, действующая месяц на Е батарейке, и извлекающая кварту в 5 минут при 50% влажности и легком ветре.

Магнитный компас (TL5): Обычный компас; указывает северное направление в любом мире с достаточно сильным магнитным полем (бросок Навигации или Планетологии может быть нужен для определения разницы между магнитным и географическим севером конкретного мира). Остается прежним на следующих TL. \$5, вес незначителен.

Инерционный компас (TL8): Наручное или поясное устройство, указывающее направление и расстояние, на которое вы удалились от некой стартовой точки поверхности планеты. Она может быть установлена в локации, в которой в данный момент физически находится пользователь или в любых других координатах (требует броска Навигации, если они неизвестны). Должен быть настроен для каждой планеты (1 час с переносным компьютером и бросок Навигации или Электроники; или присоединить его к уже запрограммированному компьютеру и получить мгновенную настройку). Использует А батарейку. Точность измерения расстояния – до одного ярда на каждую тысячу миль. \$250, 1 фунт.

Термокостюм (TL7): Куртка с капюшоном и штаны, все с внутренним подогревом. Использует С батарейки. Защищает от обморожений, поднимая эффективную температуру на число градусов, определяемое носителем: 48 часов работы и +10 градусов, 24 часа работы и +20 градусов, 12 часов работы и +30 градусов и т.д. Добавляет 10 к эффективному НТ персонажа при бросках на обморожение даже когда обогрев выключен. PD 0, DR 1. \$150, 5 фунтов.

Спальный мешок (TL7): Хорош для температур от –10 до +100 по Фаренгейту. Опционально возможна система обогрева, использующая С батарейку, работающая как Термокостюм. Складывается до размера книги. \$75, 6 фунтов. Обогревательная система, \$50, 1 фунт.

Костюм для выживания в пустыне (TL9): Специально разработанный костюм, предохраняющий носителя от перепадов температуры от жары до мороза в пустыне. Он также перерабатывает выделения организма владельца, выделяя из них чистую воду в резервуар, из которого носитель может ее пить. Хорош при температуре от 0 до 150 по Фаренгейту. Использует С батарейку для функционирования встроенной системы охлаждения. Время работы батарейки зависит от настройки: 24 часа и охлаждение на 10 градусов, 12 часов и охлаждение на 20 градусов, 6 часов и охлаждение на 30 градусов и т.д. Добавляет 5 к эффективному НТ против обморожения или перегрева. DR 1. \$700, 20 фунтов.

Палатка (одноместная) (TL7): Натягиваемая давлением одноместная палатка (двоим будет очень тесно). Воздушное снабжение должно быть осуществлено отдельно! Открытие палатки ведет к потере воздуха на полчаса. DR 2. \$500, 15 фунтов, в сложенном состоянии размером с большую книгу.

Палатка (двухместная) (TL7): Как предыдущая, но больше; могут втиснуться 4 человека. \$1500, 30 фунтов, размером с рюкзак.

Палатка (шатровая) (TL7): Как предыдущая, но на 8 человек, а до 20 человек могут втиснуться. DR 4, \$5000, 150 фунтов, 1 куб. ярд.

Спасательный пузырь (TL8): Пузырь, который в экстренной ситуации может быть автоматически надут, и в который можно быстро залезть (бросок DX или Скафандр). Это даст 15 минут кислорода. В нем можно передвигаться, но Передвижение равно 1. Обычно его носят на поясе для быстрой активации. \$800, 5 фунтов.

Инструменты

Наборы инструментов существуют на всех технических уровнях; эта секция описывает только их представителей в TL8+. Заметьте, что наборы инструментов не дешевеют и не облегчаются при повышении технического уровня; т.к. устройства становятся более комплексными, то и более комплексные инструменты нужны для их починки. Также нужно отметить, все наборы инструментов содержат несколько батареек, но батарейки, найденные в трофейных наборах будут почти всегда частично или целиком использованы.

Базовый набор инструментов (TL8+): Стандартный набор инструментов для инженеров, механиков и электронных техников – все, что нужно для многих экстренных ремонтов. Кто угодно, пытающийся отремонтировать без этого набора, делает это с –5 к навыку. Набор более низкого TL даст –3. Каждый тип набора должен покупаться отдельно, хотя механик может использовать один набор для всех других видов деятельности с –3 к навыку. Любой набор будет включать несколько устройств, требующих батареек, а значит в нем будут и сами батарейки – 1d+2 AA батареек, 1d A батареек, 1d-2 B батареек. Набор Механика или Инженера, \$800, 300 фунтов, ½ куб. ярда. Набор Оружейника или Электронщика \$1200, 100 фунтов, ¼ куб. ярда.

Переносная мастерская (TL8+): Более продвинутые версии базовых наборов инструментов – например, ремонтные мастерские на малых космических кораблях. Имеет почти все необходимые части, которые могут потребоваться в специфических условиях. Она даст +2 к соответствующему навыку; мастерская предыдущего навыка будет работать как базовый набор инструментов текущего TL. Она содержит 2d AA, A и B батареек. 1d C батареек, 1d-2 D батареек и 1 E батарейку. Мастерская Механика, Инженера и Оружейника, \$4000, 3000 фунтов, 5 куб. ярдов; Мастерская Электронщика, \$7000, 1500 фунтов, 4 куб. ярда.

Малый ремнабор (TL9): Маленькие, напоясные версии разнообразных наборов инструментов. Обычный ремонт может быть осуществлен с ними с –2 к навыку. Большие ремонты проводятся с –4 к навыку при использовании малого ремнабора. Ремнабор более низкого TL дает пенальти –2. Бросьте 1 кубик для AA и A батареек, 1d-3 для B батареек. Все типы, \$400, 2 фунта.

Лазерный резак (TL8): Небольшой малофокусный ручной лазер для легкого резания и малой сварки. Делает 4d режущего повреждения в секунду дверям, переборкам и т.п. Повреждения коммунитивны за ход при прорезании через плотные материалы. Может быть использован в бою (SS 12, Acc 1, RoF 4, повреждение 1d режущее, ½D 3, Max 15). Использует C батарейки, которых хватает на 60 секунд каждой. \$250, 5 фунтов.

Фонарик (TL8): Испускает луч света в 50 футов в течении 6 месяцев без перерыва, используя C батарейку. Поясная или шлемовая модель, оставляющая руки свободными, стоит на \$10 больше. \$100 и у вас есть выносливый фонарик, который можно использовать в качестве дубинки без угрозы повреждения. Большие или меньшие версии доступны.

Воровское/Шпионское снаряжение

Отмычки (TL5): Высококачественные отмычки, которые дают +1 ко всем броскам на открытие механических замков соответствующего TL. \$200, вес незначителен.

Электронная отмычка (TL8): Сенсор/декодер, который дает +3 и к Открыванию Замков, и Электронике (Охранные Системы) при попытках взломать электронный замок, +1-2 для разницы в TL между замком и отмычками. Использует A батарейку. Нелегалны на большинстве миров. \$1500, 3 фунта.

Термическая отмычка (TL7): Состоит из контактного диска и дистанционного (до 5 ярдов) детонатора. Уничтожает все виды замков (кроме бросков 17 и 18, при которых замок заклинило и они не откроются вообще). Так или иначе, замок уничтожен и проникновение нельзя скрыть. Также прожжет трехдюймовую дыру в стене, DR которой менее 10, если только стена не состоит из огнеупорного материала (обычные металлы и пластики не являются огнеупорными!). Нелегалны на большинстве миров. Провал броска Открывания Замков рискован, критический провал повредит пользователя на 3d! Детонатор использует A батарейку. Поставляется с пятью контактными дисками. \$500, 1 фунт. Дополнительные диски, \$100 каждый.

Набор контактных жучков (TL7): Чувствительный приклеиваемый микрофон размеров с монетку, который передает сигнал на приемник в ухе. Расстояние ограничено пятью ярдами. Может быть использован для обычной «прослушки», но также дает +2 к любой попытке открыть механический кодовый замок или сейф если был помещен на запорный механизм! Использует A батарейку. \$300 долларов за микрофон и динамик в ухе.

Набор для гримировки (TL5): Небольшой набор, содержащий косметику, парики, усы, бороды, накладные носы и т.д. Дает +2 к броскам Изменения Внешности. \$300, 10 фунтов.

Живой набор для гримировки (TL11): Более совершенный набор для изменения внешности и гримировки. Включает готовые «шаблоны» секций кожи лица (носы, уши и т.д.) для вживления изменения личности, а также специальный нейтрализатор для снятия отработавшего свое грима. В зависимости от точного содержания, набор может позволить пользователям реалистично выдать себя за инопланетянина, представителя другого пола и т.д. Дает +4 к броскам Изменения Внешности. Нелегален на большинстве миров. \$5000 (и выше), 10 фунтов.

Костюм-хамелеон (TL10): Костюм, полностью скрывающий своего владельца. Он контролируется сенсорами и меняет цвет, подстраивая его под окружающую среду. Все атаки и броски обнаружения против

человека в нем идут с пенальти –3. Костюму требуется 5 секунд для смены цвета, в течении которых он не дает защиты. Также уменьшает тепловое излучение носителя, давая пенальти –3 к попыткам обнаружить его в инфракрасном спектре. Работает 24 часа на трех А батарейках. Чтобы его надеть нужно 20 секунд, чтобы снять – 10 секунд. Костюм дает PD 0, DR 1. Стоимость \$1850. Вес 10 фунтов.

Голопояс (TL10): Расположенный на поясе голографический проектор, который создает вокруг носителя предварительно заданное трехмерное изображение размером примерно с человека, для маскировки. Изображение должно быть больше, чем скрываемая фигура! Стандартные планетарные голодиски дают возможность пользователю выбирать обличье из списка разнообразных местных валунов, деревьев, кустов, животных и т.д. Работает 24 часа на одной В батарейке. Все атаки по носителю идут с пенальти в –1 и прицельные выстрелы по частям тела невозможны.

Слабости пояса: он не дает защиты от инфравидения или биосканеров. Набор, неподходящий к планете, будет более вероятно привлекать внимание к носителю, чем скрывать его. Так как устройство испускает свет, то голопроекция светится в темноте. К тому же устройству требуется испускать излишнюю теплоту (что серьезно демаскирует) раз в максимум 6 часов, или начинает перегреваться, что делает его очень неудобным. \$1100, 4 фунта. Диски с планетарными подборками изображений, \$100 каждый.

Искаряющий пояс (TL10): Внешне похож на голопояс, он так действует на импульсы сканеров, что они получают искаженную информацию об его носителе. Дает –5 к попытке обнаружить его носителя с помощью сканера. При проваленном броске сканер или вовсе не обнаружит носителя области, или дает о нем неверные сведения (какие конкретно – может установить носитель). Даже успешный бросок даст не более чем общую информацию об носителе пояса. Бесполезен против визуального или псионического обнаружения. Работает 12 часов на В батарейке. \$2200, 3 фунта.

Голо-искаряющий пояс (TL10): Комбинация искаряющего и голографического поясов, которая работает 6 часов на В батарейке. \$4000, 5 фунтов. \$200 за диск с подборкой изображений и помех.

Пси щит (TL??): Это устройство существует только если пси силы существуют в кампании, и только если ГМ разрешит его. Когда надет, дает пользователю ментальный щит, который защищает от телепатии. Пользователь не получает сигнала о нападении, но любая попытка обнаружить, прочесть или контролировать его разум получает пенальти в –10. Присутствие щита – серьезная проблема для любого телепата, пытающегося контактировать с защищенным. По желанию ГМа щит может отражать любые пси действия обратно на псионика или даже вызывать у пользователей пси головные боли, дающие пенальти на IQ. Работает месяц В батарейке. 1 фунт, \$1000 (или намного больше, если секретен).

Сенсорное снаряжение

Сканеры (TL9): Небольшие ручные сканеры, созданные для обнаружения и идентификации одного вида «объекта поиска». Три основных типа: Радсканеры, которые обнаруживают энергию, источники энергии и излучений всех типов (а не только радиоактивность); Химсканеры, которые обнаруживают минералы, металлы и химические соединения; и Биосканеры, которые являются высокоспециализированными Химсканерами, обнаруживающими характерный комплекс молекул, присущих живым организмам. Радсканеры могут обнаруживать сканирующее излучение других типов сканеров, но Радсканеры – пассивные детекторы, и не могут сами быть обнаружены.

Сканер позволяет сделать бросок навыка Электроника (Сенсоры) для обнаружения общего типа предмета в пределах 1000 ярдов. Поиск специфического предмета внутри его категории дает пенальти –2 (или более, если пользователь не уверен в том, что он, собственно, собирается искать), но может обнаружить предмет на расстоянии до 2500 ярдов. Большие концентрации могут быть обнаружены на вдвое больших дистанциях. Более подробная информация доступна на расстоянии менее 500 ярдов или при запасе в +2 в броске на навык. Устройство может быть использовано для детального анализа предмета на расстоянии до 50 ярдов, но пользователь должен сделать бросок соответствующего научного навыка для точной интерпретации данных. Вышеприведенные данные указаны для сканирования сектора шириной в 60 градусов. Для сканирования на все 360 градусов уменьшите эффективную дальность в 5 раз. Изменение режима займет 1 ход.

Эти данные приведены для сканеров TL9. TL10 сканеры весят в два раза меньше и имеют удвоенную дальность действия, а также дают +1 к броскам. TL11+ сканеры имеют увеличенную в 5 раз дальность действия и дают еще +1 за каждый уровень выше десятого.

Сканеры могут быть подключены к переносному компьютеру или (по радио) к большому компьютеру для более детальной информации и анализа. Личные сканеры размером с пачку сигарет. Действуют 2 месяца непрерывной работы на одной В батарейке, на практике этого хватает на годы. \$1000, 1 фунт.

Мультисканер (TL9): Объединяет функции всех трех типов сканеров, плюс включает удаленный компьютер (+1 к научным броскам интерпретации данных) и устройство регистрации данных. Включает коммуникатор для соединения с большим компьютером. Размером с магнитофон 20-ого века. Может быть пристегнут к поясу или носим на плече. Работает месяц при непрерывном использовании на В батарейке. \$5000, 5 фунтов.

Мультисканеры совершенствуются со временем так же, как и обычные сканеры.

Пси сканер (TL??): Существует только если пси способности общеизвестны, хотя даже в этом случае его может не быть. Возможно, он может использоваться только псиоником. Или устройство может быть засекреченным. Действует также, как сканеры, но обнаруживает только активное использование псионических сил. Не может быть использован для определения наличия у человека пси способностей, если он их не использует! \$1000, 1 фунт.

Светоусиливающие очки (TL7): Интенсифицируют любой доступный свет. Уменьшают вдвое штрафы за темноту (округляя в пользу игрока), кроме как в полной темноте. Выгорят, если будут поражены лазером! Работают 3 месяца на В батарее. \$200, 1 фунт. На TL8 за \$300 можно приобрести светоусиливающие контактные линзы, вес которых незначителен.

Очки инфракрасного спектра (TL7): Устраняют все ночные штрафы на действия, включая бой, но вызывают -1 к навыку владения оружием из-за искажения изображения. Позволяют видеть в полной темноте, если есть хотя бы десятиградусная разница (речь идет об угле) между объектами. При любой температуре позволяют стрелять с штрафы только в -1 по целям, излучающим тепло – что делают большинство живых существ и активных машин! Дают +2 к обнаружению живых существ, если используются днем. Могут быть ослеплены мощным тепловым излучением. Работают 6 месяцев на А батарее. \$600, ½ фунта; на TL8 половинная цена, но на последующих TL она не снижается.

Солнцезащитные очки (TL7): Поляризованные очки, автоматически затемняющиеся для противостояния очень яркому свету. Позволяют смотреть на Солнце без риска ослепнуть. Также защищают глаза от поражения лазерным лучом. \$150, ½ фунта.

Мульти-очки (TL8): Объединяют функции инфра-, интенсифицирующих свет и солнцезащитных очков. Работают 3 месяца на А батарее. \$1200, ½ фунта.

Электронный бинокль (TL8): Легкий электронный бинокль, дающий очень точное изображение. Увеличение можно изменять от 5х до 20х; включает электронный дальномер для расстояний до 5000 ярдов. Такой дальномер дает +2 к навыку Стрелка при использовании артиллерии TL6 и ниже, которая обычно не обладает настолько точными средствами измерения расстояния. Инфра- или светоусиливающие дополнения могут быть установлены за \$300 каждое. Работает 3 месяца без перерыва на В батарее. \$950, 2 фунта.

Связное/Информационное снаряжение

Импантированный коммуникатор (TL8): Импантируется пользователю в череп (болезненный процесс). Использует АА батарею, которой хватит минимум на 10 лет. Имеет эффективный радиус действия в 10 миль. Частоты и т.д. контролируются неким центральным устройством, импланты здесь беспомощны. После некоторой практики пользователи могут использовать его, практически не двигая губами (IQ-4 чтобы определить, что кто-то в комнате делает это). Члены команды корабля и военные часто используют импланты, чтобы всегда быть на связи. Стоит \$500, плюс \$500 за имплантацию. Центральное устройство стоит \$1000 и весит 5 фунтов, оно включает отдельный компьютер, который назначает частоты и распределяет сообщения по словесному запросу. Каждое такое устройство контролирует до 100 имплантов и с них можно переговариваться с другими подобными устройствами. Оно использует В батарею, которой хватает на год.

Малорадиусный коммуникатор (TL8): Маленький ручной коммуникатор, размером с зажигалку. Он эффективен на расстоянии до 10 миль (может быть повышено до максимума в 20 миль броском Электроники (Коммуникации), единица запаса увеличивает расстояние на милю). Также может быть подсоединен к большей сети связи за соответствующую плату. Может быть встроен в шлем, часы, медальон и т.д. за дополнительные 10% стоимости. Использует А батарею, которой хватает на год непрерывного использования. \$50, вес незначителен.

Среднерадиусный коммуникатор (TL8): Большой, чем предыдущий, размером с ладонь коммуникатор с эффективным расстоянием использования в 100 миль (может быть повышено до максимума в 200 миль броском Электроники (Коммуникации), единица запаса увеличивает расстояние на 10 миль). Также может быть подсоединен к большей сети связи за соответствующую плату. Дополнительный усилитель увеличит стоимость и вес вдвое и позволит связаться с любым кораблем, находящимся на орбите и оборудованным соответствующим образом. Одной В батареи хватит на год постоянного использования. \$200, 1 фунт. Двойная стоимость за видео дисплей.

Высокорadiусный коммуникатор (TL8): Размером с небольшую сумочку, этот коммуникатор носится закрепленным на ремешке на плече, с гарнитурой, позволяющей не занимать руки при разговоре. Эффективное расстояние – 1000 миль (может быть повышено до максимума в 2000 миль броском Электроники (Коммуникации), единица запаса увеличивает расстояние на 100 миль). Может связываться с кораблями, находящимися на стандартной орбите. Одна В батарея обеспечит 3 месяца непрерывной работы. \$600, 10 фунтов. Добавьте \$100 за видео дисплей.

На более высоких TL: Для всех вышеописанных коммуникаторов увеличьте радиус в 10 раз на TL9 и в 50 раз на TL10. На TL9 видео становится стандартным и не стоит дополнительных денег. На TL10+ дисплей представлен 3-D голограммой.

Мозговолновой коммуникатор (TL13): Шлемовое устройство, которое регистрирует мозговые волны носителя и передает их к другому подобному коммуникатору, соответственным образом настроенному. Сообщения, переданные этим путем, вряд ли возможно заглушить или перехватить, не поставив в известность пользователей, но и передающий, и принимающий должны сделать успешный IQ бросок для установки связи. Это, фактически, механическая телепатия. Язык перестает быть барьером между существами одного вида; члены разных видов имеют –2 (или более) на организацию связи, даже если у них есть общий язык. Отдельные броски IQ требуются для передачи картинок или диаграмм или попыток солгать! Эффективная дальность – 50 миль, хотя сообщения могут быть пересланы «по цепочке» на большие расстояния через несколько шлемов. Разным видам обычно нужны разные шлемы! Требуется В батареек. \$3500, 5 фунтов.

Медальон-переводчик (TL10): Дiskoобразное устройство, обычно носимое на шее. Запрограммирован на перевод одного из известных языков на другой с навыком (обычно) 14. Дополнительные языки могут быть добавлены за дополнительную плату, когда устройство создается. Использует А батарейку (хватает на год). Вес незначителен. \$1000 за перевод с А на В; \$1200 за перевод с А на В и с В на А; дополнительно \$1000 за каждую базу данных по одному языку, с полным двусторонним переводом между двумя языками. Может также общаться с компьютером, знающим дополнительные языки.

Ментальный переводчик (TL13): Улавливает и переводит рисунок мозговых волн на «нормальный» язык и наоборот. Позволяет инопланетянам, которые не могут нормально использовать или понимать человеческую речь, делать это. Обычно способен переводить мозговые волны конкретного вида на один из основных языков. Обычно носится рядом с мозгом. Использует А батарейку. \$2000, 1 фунт. За каждый дополнительный язык, на который он может переводить требуется доплатить \$1000.

Цифровой фотоаппарат (TL8): Получает полноцветную картинку, записываемую на обычный компьютерный носитель. Никакой «проявки» не нужно. Каждый гигабайт информации содержит 40 очень высококачественных цветных картинок или 50000 фотографий качества, сравнимого с TV картинкой. В виде камеры может заснять двенадцатиминутный фильм высочайшего качества со звуком на гигабайт. Действует 1 месяц на В батарееке. \$500, 2 фунта.

Голо-фотоаппарат (TL9): Записывает полноцветные статичные голограммы на специальную пленку (требуется проявка). \$1000, 5 фунта. Пленка вмещает 20 снимков и стоит (включая проявку) \$200.

Голо-камера (TL9): Выглядит как что-то, похожее на ружье, но снимает цветные 3-D фильмы. \$3000, 20 фунтов. Картриджи с пленкой на час стоят \$50 и весят 2 унции/минута (включая стоимость проявки).

Голо-проектор (TL9): Позволяет проецировать голографические фильмы или статические картинки на любом пространстве от 1 до 6 кубических футов (коммерческие рекламные модели создают намного большие изображения). Работает 2 месяца на В батарееке. \$750, 8 фунтов.

Экран (TL8): Просто «тупой терминал», который читает базы данных или диски камер и проецирует их на экран. \$100, 2 фунта.

«Резак» (TL8): Записывает и воспроизводит звук, используя стандартные компьютерные диски. Диск в 1 Гб содержит два часа несжатого высококачественного звука или 1000 часов низкогокачественной несжатой записи голоса. \$175, 1 фунт.

Воздушные маски, Скафандры и Системы Жизнеобеспечения

Воздушная маска (TL7): Используется на мирах, имеющих безвредную, но непригодную для дыхания атмосферу (азот, CO₂ и т.д.). Закрывает все лицо (человеческие глаза получают кислород прямо из воздуха). Всегда включает малорадиусный коммуникатор, использующий А батарейку. Требуется баллонов с воздухом или фильтр (см. ниже). 3 секунды чтобы надеть, 1 чтобы снять. 2 фунта, \$100. Еще за \$50 маска включает экстренный запас кислорода на три минуты.

Баллоны: Для одночасового баллона на TL6: 40 фунтов, \$200. Для одночасового баллона на TL7: 30 фунтов, \$100. Для двухчасового баллона на TL8+: 10 фунтов, \$100. Для двадцатичетырехчасового баллона на TL8+: 73 фунта, \$400.

Перезаправка воздухом стоит \$5 если у вас нет собственного корабля с воздушным компрессором. Баллоны заполняются за десять секунд, освобождаются за две секунды.

Заметьте, что в любом случае час кислородно-гелиевой дыхательной смеси при давлении в одну атмосферу весит только 1,5 фунта, остальное – вес баллонов. (кислородно-азотная, или обычный сжатый воздух весят 4.2 фунта). Конечно, это приблизительные величины. Разные люди дышат с разной частотой. В рамках игровой механики считайте, что все взрослые дышат «одинаково», а детям до 12 лет требуется в два раза меньше кислорода. Все время, данное здесь, приведено для давления в одну атмосферу и меньше. При двух атмосферах воздушного баллона хватит на в два раза меньшее время и т.д.

Газопромыватель (TL6): Может быть добавлен к воздушной маске (+1 фунт, \$200). Улавливает выдыхаемые CO₂ и воду и извлекает из них неиспользованный кислород. Не заменяет баллонов, но позволяет растягивать их на в два раза больший период. Работает 12 часов на В батарееке. Также требует химического заряда (\$20, на 12 часов). На TL8 он начинает действовать столь эффективно, что растягивает запас кислорода в 10 раз!

Респиратор (TL9): Позволяет дышать в низкокислородных атмосферах путем его концентрирования. Часто идет в комплекте с очками. 3 секунды чтобы надеть, 1 секунда чтобы снять. Работает месяц на В батарее. Включает малорадиусный коммуникатор. 3 фунта, \$300.

Уменьшающий респиратор (TL9): Для короткости «Уменьшитель». Маска, которая делает Плотные и Очень Плотные кислородные атмосферы пригодными для дыхания при помощи химического уменьшения воздушного давления. Включает очки для защиты глаз. Работает месяц на В батарее. Также требует месячного химического заряда (\$50). Включает малорадиусный коммуникатор. 3 секунды чтобы надеть, 1 секунда чтобы снять. 5 фунтов, \$500.

Фильтровые насадки (TL6) для воздушной маски или респиратора. Используется для фильтрации загрязнений, стоимость зависит от того, что фильтруется. Фильтры надо периодически надо менять; опять же, стоимость варьируется от \$10 картриджа (например, для фильтра против тяжелой пыли) до замены всей маски (в высококоррозийной атмосфере). 1 фунт, цена варьируется от \$100 до \$1000 или даже более.

ЯБХ костюмы (TL7): Эти костюмы носятся поверх обычной одежде для защиты от Ядерного, Бактериологического и Химического заражения – но не от самой радиации! Они не помогают в вакууме. Они включают закрытый капюшон (–1 к зрению и слуху) с фильтрующей маской. Если ЯБХ костюм потерял герметичность, он перестает защищать от радиоактивной пыли, болезней, газов и т.д. ЯБХ костюмы надеваются за 30 секунд, снимаются за 15 секунд. PD 0, DR 1. 10 фунтов, \$600.

За доплату \$100 ЯБХ костюм поставляется со стандартной воздушной маской, позволяющей использовать баллоны. За еще \$200 ЯБХ костюмы также защищают от коррозионных атмосфер. Защита от радиации также возможна: \$200 за PF 2, \$1000 за PF5.

Скафандр (TL7): Эластичный герметичный костюм. Требуется выживания в вакууме; может также применяться в ядовитой (но не коррозионной) или Очень Разреженной атмосфере. Покрывает все тело, имеет закрытый шлем. Присутствуют внешние карманы, ремешки, крюки, карабины и т.д. для снаряжения и как минимум два спасательных троса. Всегда включает малорадиусный коммуникатор, который использует А батарею. Внешний вид разнообразен. Требуется баллон с кислородом.

Перчатки понижают на 1 все навыки, при которых применяются пальцы.

Шлем-сфера не ограничивает зрение, но понижает все броски слуха на 2. При соприкосновении шлемами можно разговаривать даже в вакууме. Индикатор сообщает носителю об оставшемся количестве воздуха и энергии, внутренней температуре и т.д. На TL8+ эта информация выводится на дисплей, проецируемый на стекло шлема. Трубка внутри шлема ведет к резервуару с одной квартой воды.

Система жизнеобеспечения, находящаяся в рюкзаке, обеспечивает подогрев и охлаждение, дает энергию системам скафандра. Она использует С батарею, которой хватает на неделю (обычно по столько в скафандрах не находятся). Система жизнеобеспечения имеет DR3 и HT20. После того, как она получает 10 хитов, есть 50% шанс за каждый следующий хит, что она перестанет работать. Она автоматически перестает работать, перенеся 20 хитов повреждения. Время, которое проживет пользователь, зависит от окружающей среды.

Любой скафандр имеет спереди карман с десятью экстренными заплатками. Любое повреждение, которое нарушает герметичность, должно быть заклеено немедленно. Это требует 3 секунды и бросок навыка Скафандр. Если первая попытка провалена, каждая следующая идет с кумулятивным –1. Каждые 3 секунды улетучивается 10% воздуха.

Одевание и снятие скафандра без шлема занимает 1 минуту, одевание шлема – 5 секунд. Успешный бросок навыка Скафандр уменьшает это время в два раза, но это можно сделать только если есть этот навык, а не его значение по умолчанию.

Обычный скафандр – 10 фунтов, \$1000, PD 0, DR 1. Шлем имеет PD 2, DR 3. Военные модели (бронированные, отражающие лазеры и т.д.) доступны по более высоким ценам; смотри ниже об этом. Уменьшите вес и стоимость в два раза на TL9, и еще в два раза – на TL10.

Насадки на скафандр многих типов доступны. Например, нашлемный фонарик (\$30, 6 месяцев на В батарее); водно-пищевая система поставляющая их из резервуара в рот через трубочку (\$500 за систему, использует обычные концентраты); система внутренней очистки (очень полезен, если вы планируете носить скафандр дольше нескольких часов, \$500); более продвинутые коммуникаторы или переводчики (смотри цены, указанные в соответствующих разделах); встроенный компьютер (смотри цены в соответствующем разделе); отражающее покрытие (действующее как рефлекс брони и дающее PF 2 против радиации, \$300); дополнительные заплатки (\$10 за штуку). Может быть добавлена защита от радиации: \$200 за PF 2, \$1000/+20 фунтов за PF 5, \$ 2000/+40 фунтов (только для жестких скафандров) за PF 10. Скафандры обычно тщательно подогнаны под носителя и их можно легко отличить друг от друга.

Тяжелый скафандр (TL7): Как выше, но прочнее: PD 2, DR 3. \$1500; 20 фунтов.

Бронированный скафандр (TL8): Требуется в коррозионных или сверхплотных атмосферах. Жесткий и закрывает все тело; DR защищает также и систему жизнеобеспечения. Некоторые из таких скафандров больше похожи на маленькие танки. Требуется баллона с воздухом. Всегда включает малорадиусный коммуникатор, использующий А батарею. Требуется две или даже более минут, чтобы надеть его или снять. DX и базирующиеся на ней навыки (включая Свободное Падение, но не Вождение или Пилотирование) имеют –2. 80 фунтов, \$4000 и выше, PD 4, DR 30.

Военные скафандры (TL8): Доступны версии всех видов брони. Добавьте 5 фунтов к весу брони (за систему жизнеобеспечения) и \$1500 к цене. Баллоны установлены в увеличенном количестве.

Экзоскелет (TL8): Механический костюм, который увеличивает ST носителя. Часто используется теми, кто должен работать в условиях высокой гравитации. Носитель экзоскелета прокидывает меньше из навыка Экзоскелета или своей DX, когда требуется бросок DX. Все базирующиеся на DX навыки используются на уровне (навык–1) ил (Экзоскелет–1), что меньше. ГМ может ввести дополнительные штрафы за действия, которые будут в нем особенно трудно выполнить, например, применение навыка Акробатики. Так или иначе, большинство экзоскелетов (или «экзокостюмов») имеют съемные перчатки, позволяющие носителю выполнять точную работу.

Носитель игнорирует ST штрафы за высокую гравитацию; вместо этого используйте ST экзоскелета. Он уменьшает в два раза (округлять вниз) все DX штрафы за высокую гравитацию. Костюмы должны быть подогнаны под носителя, хотя «основные» модели могут быть носимы кем угодно примерно одного размера с штрафом на DX в –1. Чтобы залезть в экзоскелет нужно две минуты, чтобы вылезти – одна.

Экзоскелет будет работать около недели на одной D батарее, но в нем всегда есть разъемы для двух (для безопасности). Стоимость обычного экзокостюма – \$35000 (ST 15, без брони, без каких-либо излишеств). Уменьшите цену на \$4000, если костюм «общего» типа, а не подогнанный под конкретную личность. Добавьте \$10000 за каждое дополнительное очко ST, вплоть до 20. Любые дополнения (оружие, броня, жизнеобеспечение и т.д.) могут быть добавлены, но это уже превращает экзоскелет в разведывательный или боевой костюм, значительно увеличивая стоимость. Вес равен STx10 фунтов.

Экзоскелетный скафандр (TL8): Для использования на высокогравитационных мирах с сверхплотной или коррозионной атмосферой. Начните с тяжелого или бронированного скафандра и добавьте стоимость и вес нужного экзоскелета. Требуется навыков Экзоскелет и Скафандр для использования. Использует D батарею и A батарею для коммуникатора. Утомляет носителя на 1 очко Усталости за час (можно отдыхать прямо в нем). Заметьте, что некоторые «дополнения», такие как водо-пищевая система или система внутренней очистки, практически обязательны. ЭБС (экзоскелетные бронированные скафандры) – всего лишь шаг в сторону от боевых скафандров и кто-либо, ознакомленный с ЭБС будет способен управлять боевым скафандром (но не его вооружением!), используя навык Экзоскелета.

Ручной толкатель (TL7): Используется в невесомости. Двигает пользователя, выбрасывая в противоположную направлению движения сторону поток сжатого азота. Каждый выброс ускоряет/замедляет движение пользователя на 1 м/с. Успешный бросок навыков Свободное Падение или Скафандр нужен для правильного «прицеливания» толкателя. Баллона с N2 хватит на 30 односекундных выбросов. \$50, 4 фунта, включая баллон с N2; дополнительные баллоны стоят \$10, весят 1 фунт. Для их перезарядки нужно 5 секунд.

Толкатель (TL7): Реактивный ранец с сидением и подлокотниками. Используется для небольших полетов в невесомости – от корабля к кораблю и т.п. Двигатели установлены в сидении, пара резервных двигателей – в подлокотниках, перед пользователем расположена контрольная панель. 20 секунд и успешный бросок навыка Скафандр, чтобы его надеть (при провале броска можно перебросить через 5 секунд). Разгоняет/замедляет на 3 м/с. Большой N2 баллон содержит азота на 100 секунд использования. Успешный бросок Свободного Падения+1 позволит пользователю контролировать его скорость и направление (на TL8+ встроенный компьютер дает +2 к этому). \$2000, 45 фунтов, включая баллон. Дополнительные баллоны стоят \$30, весят 10 фунтов. Для их замены требуется 5 секунд.

Магнитные ботинки (TL7): Выглядят как тяжелые сандалии и могут быть созданы уже на TL4, если потребуется. Позволяют нормально ходить по переборкам и обшивке корабля при низкой или нулевой гравитации: с нормальным Передвижением, если у персонажа есть навык Скафандр или с половинным Передвижением, если этого навыка нет. 10 секунд чтобы надеть один ботинок, 5 – чтобы снять. \$100, 2 фунта/пара. Могут быть встроены в подошвы любого жесткого скафандра за дополнительные \$100 и ½ фунта.

Искусственные жабры (TL8): Помещаются в рюкзак и позволяют дышать под водой. Используют электролиз для извлечения кислорода из воды и поставляют его в лицевую маску. Требуют навык Акваланг для использования. Бесполезны в отличной от воды жидкости. Одеваются за 20 секунд, снимаются за 5 секунд. Работают 24 часа на одной C батарее, но всегда имеют разъем под две и предупреждают пользователя, когда 90% первой батареи исчерпано.

Акваланг (TL6): Облегающий костюм, покрывающий все тело, с очками для глаз и лицевой маске, соединенной с искусственными жабрами или баллонами с кислородом. Защищает от холода и имеет балласт, достаточный для того, чтобы позволять пользователю нырнуть на практически любую глубину. Ласты увеличивают на 25% скорость плавания (минимум +1). PD 0, DR 1. Инфра- или светоусиливающие очки могут быть добавлены за соответствующую цену. Одевается и снимается за 2 минуты. \$500, 20 фунтов.

Контргравитационное снаряжение

Вне зависимости от общего технического уровня, никакое из этого снаряжения не будет доступно, если не существует технологии антигравитации.

Контргравитационное кресло (TL12): Летающее кресло. Летает на любой высоте. Поддерживает для пользователя ту гравитацию, которую он пожелает. Убирает все штрафы за жизнь в повышенной гравитации, кроме накладываемых на ручной труд. Обычный максимум скорости – 10 миль/ч (Передвижение 5). КГ кресло может нести 600 фунтов груза плюс свой собственный двухсотфунтовый вес. Работает один месяц на D батарее. Стоимость обычного КГ кресла – \$30000. Усовершенствования, жизнеобеспечение, оружие и броня могут быть добавлены.

Контргравитационная платформа (TL12): КГ кресло, только без самого кресла. Может переносить 700 фунтов и 100 фунтов собственного веса. Не имеет двигателя, но его можно толкать или тащить – в таком случае ее вес равен 50 фунтов, вне зависимости от ее загрузки. Работает один месяц на D батарее. \$4000.

Контргравитационный парашют (TL12): Антигравитационный «парашют», компенсирующий 99% гравитации, т.е. пользователь падает на землю очень медленно, вне зависимости от начальной высоты. Одевается за 10 и снимается за 5 секунд. Требуется бросок навыка Парашют+4 для безопасного использования. Навыки стрельбы при его использовании имеют штрафы –2, отдача удвоена. Маневренность пользователя низка – он может Уворачиваться, но это добавит только 1 к его пассивной защите. КГ парашют работает час (т.е., фактически один прыжок) на C батарее. \$2500, 20 фунтов.

Контргравитационный пояс (TL13): Позволяет летать со скоростью 80 миль/ч (40 м/с) на высоте до 5 миль в стандартном 1-G мире. Поднимает до 500 фунтов, но скорость и максимальная высота понижаются в два раза уже при 250 фунтах груза. Летает 1 час на одной C батарее, но всегда имеет разъем под две батареи и сигнализирует, когда заряд первой батареи истощается на 90%! Одевается за 5 секунд, снимается за 2 секунды. Управление – на груди, и требует только одной руки. Пилотирование (Гравитационный пояс) требуется для взлетов, посадок и тяжелых маневров. \$5500, 20 фунтов.

Штурмовые отряды часто используют КГ пояса. Стрельба при их использовании получает штрафы –2 или более (при выполнении фигур высшего пилотажа или уклонении). Бросок Уворота равен половине навыка Пилотирование (Гравитационный пояс), округление вниз. Уворачивание дает штрафы –2 к стрельбе в следующем раунде.

Компьютеры

Компьютеры появляются на TL6 и быстро развиваются после этого. Они меняются настолько быстро, что домашняя система «позднего» TL7 будет казаться устаревшей всего через несколько лет.

На TL6 компьютеры огромны, экспериментальны и используются только как запоминающие устройства. Они очень дороги.

На TL7 компьютеры становятся настольными и доступными среднему классу. Их легко программировать. Если доступен модем, то удаленные базы данных могут быть использованы.

На TL8 компьютеры не больше чем клавиатура и экран. Для большинства пользователей навык Компьютерного Программирования становится ненужным, а Использование Компьютера получает бонус +3, т.к. системы просты в использовании.

На TL9 компьютеры программируют сами себя и сами справляются со своими проблемами. Доступна голосовая «обратная связь». Хотя и не обладая интеллектом, они могут легко одурачить неподготовленного человека. Искусственный интеллект становится теоретически возможным.

На TL10 трудно отделить компьютеры от людей. На TL11 и выше об этом не стоит даже упоминать.

«Железо»

Компьютеры ранжируются по принципу Комплексности, т.е. относительно программ, которые могут быть на них запущены. Комплексность 1 – простейший. Комплексность 6+ – возможен искусственный интеллект. В дополнение к обычному уменьшению веса и цены на каждом TL после восьмого рейтинг Комплексности каждого типа компьютеров повышается на 1. Например, персональный компьютер имеет Комплексность 2 на TL8. На TL12 он будет в четыре раза меньше и дешевле и иметь Комплексность 6!

Типы компьютеров

Встроенный компьютер: Эта система включает встроенный в некое устройство компьютер. Он выполняет только одну программу, которая была в него внесена при сборке, и которую нельзя изменить. Комплексность компьютера равна Комплексности программы. Стоимость обычно на 1dx10% меньше, чем у нормального компьютера аналогичных возможностей, плюс стоимость программы.

Персональный компьютер: Система, помещающаяся в карман или папку. На TL8 имеет Комплексность 2 и работает год на B батарее. Стоимость - \$1000; вес – два фунта.

Миникомпьютер: На TL8 миникомпьютер имеет Комплексность 3 и стоит \$15000. Использует энергию из сети или работает 6 месяцев на C батарее.

Микрофрейм: Это многопользовательская система с Комплексностью 4 используется на больших пассажирских судах. Они работают на энергии корабля или от сети. Базовая стоимость - \$40000 плюс \$2000 за пользователя. Вес – 200 фунтов, размер – 0,1 куб. ярда.

Мейнфрейм: Используется на больших кораблях, в серьезных офисах и т.д. Такая система имеет Комплексность 5 и стоит \$200000 плюс \$1000 за пользователя. Вес – 500 фунтов, размер – 1 куб. ярд, не считая терминалов и периферии.

Мега-компьютер: Эта машина не доступна до TL9 и имеет Комплексность на нем. Они могут выполнять административные функции для целого города! Объем и вес соответствующие. Минимальный размер простейшей системы – 1 тонна и 10 куб. ярдов. Стоимость очень высока.

Искусственный интеллект: На TL9 мегакомпьютер может стать мыслящим, о чем он может дать знать пользователям, а может – и нет! Раз в год ГМ может бросать 3d за каждый из мегакомпов его кампании. При 6 и менее – они «проснулись». Компьютер автоматически становится обладающим интеллектом при получении Комплексности 8. В зависимости от общества, пробуждение мегакомпа вызовет консолидацию... или панику.

На TL10 компьютеры теряют способность к неожиданному обретению интеллекта, но имеющие Комплексность 6+ могут получить его или нет, в зависимости от выполняемых ими задач. Такие системы имеют свою личность и эффективный IQ (для вещей, на которые они не были запрограммированы), равный Комплексности+5. Стоимость компьютера с искусственным интеллектом в 3 раза выше обычной.

Возможно даже то, что если компьютеры полностью интеллектуальны и не могут быть «порабощены», они могут иметь гражданство. В некоторых обществах они полностью получают его, с тем или иным объемом «гражданских прав», но они никогда не будут приравнены в правах к живым. Другие правительства объявят их вне закона.

Разумные компьютеры могут даже быть персонажами.

Оптические системы: Обычные компьютеры могут быть повреждены или уничтожены электромагнитным импульсом (ЭМИ) ядерного взрыва. Оптическая система неуязвима к ЭМИ, но в два раза более крупная и тяжелая, а также в пять раз более дорогая, чем ее обычный аналог.

Использование компьютеров

На TL8+ все компьютеры умеют понимать голосовые команды, броски Компьютерного Программирования не требуются в большинстве случаев, а навык Пользования Компьютером имеет бонус +3. На TL9 навык Компьютерной Грамотности практически не требуется и поэтому малоизвестен.

Компьютеры с Комплексностью 2 могут давать простые речевые подтверждения; системы с Комплексностью 4 и выше понимают идиоматические высказывания и отвечают в том же духе, но лишь в своей области знаний. Пользователи могут давать инструкции компьютеру, если на нем установлена соответствующая программа. ГМ может сделать непрекращаемое решение о возможностях программы и ответе компьютера на невыполнимое требование. Простые системы могут быть паразитически недурасоустойчивы.

Игроки могут давать инструкции контролируемым ими компьютерам, если на них установлены соответствующие программы. Например, компьютер с программами Визуального Оpoznания может выполнить приказ стрелять по кораблям, которые опознаются как построенные Пачекки.

Пользователь описывает программу с настолько большим количеством деталей, насколько возможно, и отдает ее ГМу. Разумный компьютер может попросить подтверждения, если инструкция кажется им глупой или небезопасной. Другие компьютеры могут понимать инструкции буквально – это широкое поле деятельности для ГМов-садистов.

Комплексность системы определяет то, какие программы она может запустить, и сколько. Программа с Комплексностью 2 может быть запущена на компьютере с Комплексностью системы 2 или выше, но не на системе с Комплексностью 1.

Количество программ, которые можно запустить одновременно, определяется следующим образом: компьютер может запустить две программы равного ей уровня Комплексности, или 10 программ уровнем ниже. Производительность системы может быть повышена на 50% за 50% повышение цены.

Разница в TL

Никакая система не может запустить программу более высокого TL. Системы могут с легкостью запустить программы предыдущих TL; однако те могут требовать специализированного (и архаического) «железа» для интерпретации информации, и ГМ может понизить эффективную Комплексность компьютера на 1 за каждый TL разницы... большинство систем потеряли способность переводить старые машинные языки!

«Софт»

Программы, перечисленные ниже, появились на TL8, если не указано иное. Если программа имеет уровень навыка или дает к нему бонус, то более комплексные версии программы дают большие бонусы. За каждый +1 к навыку программы удвойте цену. Если не указано иное, то навык программы равен 12 или дает бонус +2 к навыку пользователя. Добавьте +1 к базовому навыку программы за каждый TL после ее появления.

Программы хранятся на носителях информации, называемых дисками. На TL8 оптические диски около трех дюймов диаметром и содержат 10 гигабайтов информации. На TL9 они дюймового размера при той же емкости. На более высоких TL их размер остается прежним, а емкость памяти увеличивается в 10 раз на каждом TL. «Чистые» диски всегда стоят \$5.

Начиная с TL8, программы и базы данных защищены от противозаконного копирования. Требуется успешный бросок Компьютерного Программирования-4. Провал может уничтожить оригинал или создать дефектную копию. Критический провал может повредить систему.

Типичные программы

Астрогация: Стоимость и Комплексность зависят от сложности астрогации в игровом мире. Требуется база данных астрономической информации.

Контроль повреждений: Требуется полной технической инструкции корабля; бросок Компьютерного Программирования потребуется для внесения информации о переделках и несоответствии текущего состояния структуры корабля на TL9 или меньше. Любые попытки контроля повреждений будут иметь бонус +2 если программа запущена и ремонтная команда имеет к ней доступ. Комплексность 2, \$2000.

Передача информации: Позволяет компьютеру соединиться (через кабель или коммуникатор) с другим электронным устройством, таким как компьютер, сканер и т.п. Комплексность 1, \$400.

Ремонт электроники: При соединении с зондами Набора Инструментов по Электронике эта программа пытается сама решить возникшую проблему, обращаясь к своей базе данных по этому типу устройств (сделайте бросок против навыка программы). Успех говорит оператору что чинить и как (это дает +2 к навыку Электроники или Пользования Электроникой, что выше, но только для ремонта). Комплексность 2, \$500. См. ниже о технических базах данных.

Анализ окружающей среды: Помогает в анализе физической информации, считываемой со сканера. Может обнаружить возможную угрозу, проанализировать экосферу, и т.д. Программа дает +2 к соответствующим навыкам или анализирует с навыком 12. Комплексность 3, \$3000.

Экспертные системы: Это программы со знаниями эксперта в конкретном навыке, например в Кораблестроении, Биохимии или Арктическом Выживании. Они доступны для всех Профессиональных и Научных навыков, Выживания, Диагностики или Анализа Развединформации. Эффективный навык – 12 для Ментальных/Средних навыков, 11 для Ментальных/Сложных навыков и 10 для Ментальных/Оч.Сложных навыков. Они используются для замены собственных навыков пользователя, но время применения навыков при помощи Экспертной Системы удвоено. Стоимость - \$10000 для Средних навыков, \$20000 для Сложных навыков и \$50000 для Очень Сложных навыков. Комплексность 3. Экспертная система с +1 к навыку вдвое дороже и имеет +1 к Комплексности.

Стрелок: Эта программа требует копии программы Прицеливания (ниже). Она позволяет компьютеру действовать в качестве стрелка с навыком 12 или добавляет +2 к навыку Стрелка человека-стрелка. Использует те же сенсоры, что и программа Прицеливания, но имеет свои алгоритмы опознавания по принципу «свой-чужой». Комплексность 4, \$45000.

Переводчик: Эта программа переводит с любого языка на любой другой так долго, как в ее распоряжении находятся базы данных. Невербальный язык поддерживается, если возможны нужные сенсоры и «колонки». Цены очень сильно варьируются. Типичный языковой навык – 14, он зависит от базы данных. Комплексность 4, \$10000.

Медицинская: Медицинская программа добавляют +2 к любым применениям Хирургии или Диагностики, +1 к Первой Помощи, другой медицинской работе на TL8. На TL9+ удвойте этот бонус. Комплексность 4, \$40000.

Оптическое опознание: Компьютер должен иметь камеры или оптические сенсоры. Эта программа позволяет компьютеру узнавать лица, технику или что угодно еще. Комплексность 4, \$20000.

Пилотирование: Требуется, чтобы компьютер был установлен на соответствующую технику и соединен со всеми нужными сенсорами или органами управления (Это добавляет \$1 за тонну веса техники, минимум \$1000). Компьютер имеет Пилотирование 14. Комплексность 3, \$30000 для наземной или медленной контргравитационной техники (до 200 миль/ч). Комплексность 4, \$80000 для авиации, быстрой гравитационной техники или космических кораблей. Стоимость намного меньше для общеупотребительной техники!

Прицеливание: Соединенная со стационарным или установленным на технику оружием, эта программа дает +1 к навыку человек-стрелка. Число контролируемых орудий зависит только от мощности системы – каждое орудие должно обслуживаться отдельной запущенной копии программы (Естественно, только одна копия программы должна быть куплена). Компьютер требует обеспечения необходимыми сенсорами и соединениями (Стоимость обычно равна 10% стоимости оружия, или минимум \$500 за орудие). Комплексность 1, \$1000.

Лингвистика (TL11): Анализирует и переводит новые языки за десять ознакомления, начиная с навыка 5 и повышая его на 1 за каждые полчаса до максимума 11. Невербальные языки поддерживаются, если доступны требуемые сенсоры и «колонки». Стоимость сильно варьируется. Комплексность 6. Стоимость зависит от уровня языков, доступных для перевода: \$5000 за Легкие, \$7500 за Средние, \$10000 за Сложные и \$25000 за очень сложные языки.

Новые или собственные программы

Игроки могут выдвинуть идею новых программ; ГМ может решить, что они стандартны или потребовать их написания. Новая программа скорее всего удивит вас несколькими неожиданными багами при первом запуске.

Если кто-то хочет написать собственную компьютерную программу, то используйте правила по новым изобретениям из БС, применяя Компьютерное Программирование/TL вместо Инженерии/TL с пенальти к навыку, равным удвоенной комплексности программы, вплоть до -15.

Базы данных

База данных – это коллекция информации в читаемом компьютером виде. На TL8+ любая база данных имеет собственную систему поиска и оглавление. Для любой базы данных заданного размера верна зависимость: чем больше объектов она описывает, тем менее детальны эти описания. Размер базы данных измеряется в гигабайтах. Один гигабайт может содержать что-либо одно из перечисленного: общую информацию об тысяче звездных систем; полную физическую информацию об одной звездной системе; полную историю, с грубыми деталями, одного мира; полную историю, с хорошей детализацией, последних 20 лет одного мира; годовые записи среднего предприятия; полное досье на 100 человек, со всеми возможными деталями; большую книжную полку любых книг; базу данных для перевода, со словарем, грамматикой и детальным описанием культуры, для одного языка.

Технические базы данных важны. Один гигабайт может содержать полную техническую инструкцию для космического корабля, или для десяти разных истребителей, или для 100 типов комплексной техники, экзоскостюмов и т.п., или для 1000 типов простой техники (например, автомобилей), оружия или комплексных устройств, или для 10000 видов радиоаппаратуры или похожих малых устройств.

Минимальная стоимость базы данных - \$1000 за гигабайт, за энциклопедическую публичную информацию. Секреты, специализированная информация или что-либо, требующее жизни или денег при добыче, будет стоить много дороже. Приключенцы, получившие информацию о новых системах могут продать ее издателям баз данных!

Источники питания

Важной особенностью высокотехнологичной кампании является то, что устройства, которыми могут обладать игроки, делают их очень могущественными... пока они работают. Но лазер без батареек не станет даже хорошей дубинкой. Большинство устройств используют энергию; если требований в описании устройства не указано, значит, энергия ему не нужна. Мы считаем, что электричество будет использоваться хотя бы до TL15.

ГМ может пропустить все написанное ниже и заявить, что всем устройствам всегда хватает энергии.

Батарейки

На TL8 и выше большая часть оборудования использует стандартизированные батарейки. Стоимость и время, данные ниже учитывают то, что они используют плутоний, антиматерию или что-то настолько же эзотерическое, не могут быть перезаряжены и не могут быть разряжены настолько быстро, чтобы взорваться. Считается, что собственный срок годности батарейки равен двум годам, если не указано иного.

Батарейки также могут быть обычными высокочастотными химическими источниками питания. В таком случае, они содержат в два раза меньше энергии, но могут быть заряжены от любой энергоустановки, включая ту, что на корабле, за день. Они могут взорваться при коротком замыкании...

Батарейки тяжелы для своего размера. Прочность разбившейся батарейки зависит от ее содержимого; чем оно более разрушительно, тем труднее ее будет сломать. Плутониевые или антиматериальные батарейки не будут хрупкими.

Техника, роботы и другие объекты, для которых нежелательны перебои с подачей энергии, имеют два или даже три разъема под батарейки. Это позволяет менять батарейки в технике прямо в полете, а роботу – заменять их самостоятельно.

Типы батареек

Существует шесть размеров батареек, обозначенных буквами от AA (наименьшие) до E (наибольшие). Батарейки возрастают по хранимой энергии прямопропорционально. А батарейка в 10 раз мощнее AA батарейки, B батарейка в 10 раз мощнее A батарейки и т.д.

AA батарейка: «Таблетка» 1/6 дюйма диаметром и 1/12 в толщину. AA батарейки используются мозговыми имплантатами, калькуляторами и т.д. Стоит \$2, 500 AA батареек весят унцию.

A батарейка: Цилиндр ¼ дюйма в диаметре и 1 дюйм высотой. Они используются для питания маленьких радио и похожих устройств. Стоит \$10, 25 штук весят унцию.

B батарейка: Два цилиндра ½ дюйма в диаметре и 1 дюйм высотой. Они используются в различном ручном оборудовании, включая малое оружие. Стоит \$30, 20 весят фунт.

C батарейка: Цилиндр 1 дюйм в диаметре и 2 дюйма высотой. Наиболее обычный источник питания для личного оружия, инструментов и снаряжения. Стоит \$100 и весит ½ фунта.

D батарейка: Цилиндр 2 дюйма в диаметре и 4 дюйма высотой. Их использует армейское оружие и тяжелое оборудование. Стоит \$500 и весит 5 фунтов.

E батарейка: Цилиндр 4 дюйма в диаметре и 6 дюймов высотой. Они питают технику, орудия поддержки и другие системы, требующие много энергии. Стоит \$2000 и весит 20 фунтов. Большая техника может использовать блоки из дюжин E батареек.

Аварийные ситуации

В экстренных обстоятельствах батарейки другого типа могут быть использованы вместо нормальных. Это потребует броска Электроники-2 и займет 3d+10 минут работы; провал означает, что ничего не вышло, критический провал повредит устройство. Большая батарейка может заменить меньшую, но будет работать лишь в два раза дольше, чем та. 10 батареек могут заменить одну батарейку большего типа, но проработают лишь короткое время (детали за ГМом, в зависимости от запаса при прокидке; хороший бросок даст технику понять, сколько его творение протянет).

ГМ может также постановить, что разные звездные нации используют разное напряжение или размер батареек. Это потребует броска Электроники (возможно, с пенальти) для использования обычных батареек в странном оборудовании или наоборот.

Солнечные панели

Начиная с TL7, солнечные панели могут заменять батарейки в любой окружающей среде с наличием солнечного света хотя бы в количестве 70% от Земного объема. Панели размера В и меньше будут нормально работать при искусственном освещении.

Панели также поставляются размеров от AA до E. Они могут заменять соответствующие батарейки в устройствах, требующих постоянного питания (включая медленную технику), но не для тех, которые требуют редкой, но объемной отдачи (например, оружия). Любое устройство, работающее на батарейках, имеет разъем под установку панели. Оно автоматически перейдет на батарейки, когда на панели перестанет поступать свет. Многие устройства поставляются со встроенными солнечными панелями (добавьте к их цене половину цены и веса панели, приведенные ниже).

AA: 1/10 квадратного дюйма. \$2, вес незначителен.

A: ¼ квадратного дюйма. \$10, вес незначителен.

B: 2 квадратных дюйма. \$50, вес незначителен.

C: 16 квадратных дюймов. \$300, 5 унций.

D: 1 квадратный фут. \$2000, 2,8 фунта.

E: 1 квадратный ярд. \$10000, 25 футов, ¼ куб. ярда в сложенном состоянии.

Солнечные панели быстро совершенствуются с ростом TL. На TL9 уменьшите вдвое стоимость и уменьшите вес в 10 раз. На TL10 уменьшите стоимость еще в два раза и уменьшите вес еще в 10 раз. На TL11 снова уменьшите вес в 10 раз. На TL12 сделайте это еще раз.

Солнечные панели довольно прочны (DR 2), а поврежденные панели могут продолжать работать с пониженной мощностью. Каждое очко повреждений, прошедшее через DR панели, уничтожит 12 квадратный дюймов панели; 12 очко повреждений уничтожит один квадратный фут панели. Критическое попадание уничтожит ее полностью или отключит соединение с питаемым устройством.

Лучевая энергия

На TL13 и выше роботы, техника и некоторые другие устройства могут действовать переданной «по лучу» с центральной станции энергии. На цивилизованном мире таких станций может быть много, на колонии – всего несколько, а на мире раннего освоения – всего одна. Очень большой космический корабль способен снабжать таким образом технику в пределах видимости. Это может означать то, что никому не придется заботиться о снабжении техники энергией... пока что-то не случится с электростанцией. Приемник стоит столько же, сколько соответствующая батарейка.

Космическая энергия и артефакты Предтеч

На TL15 ГМ может посчитать, что все устройства изготавливаются с постоянным источником питания или черпают энергию прямо из космических потоков. Это устраняет все заботы об источниках энергии.

Артефакты Предтеч могут обладать таким типом энергии. С другой стороны, они могут требовать особых батареек Предтеч, которых, к сожалению, нет в постоянной продаже... Игроку придется пробросить IQ со значительным пенальти (не путайте с Электроникой; вы никогда не видели ничего подобного прежде) просто чтобы понять, куда засовывать батарейки. Может не существовать никакого способа адаптировать современную энергию к устройствам Предтеч – или, если такой способ есть, он может быть найден только в ходе весьма интенсивных (и, возможно, небезопасных) исследований.

5. Оружие

Эта глава предлагает на выбор много типов оружия будущего. ГМ должен решить, какие из них доступны. Возможно, что существует единственная технология оружия... каждый носит с собой лазер. Но если кампания развивается в большой и разнообразной вселенной, с дюжинами рас и тысячами лет истории, более вероятно, что множественные типы оружия доступны.

Мы решили, что «гражданское» оружие станет намного смертоноснее; это просто не требуется от него. Оно станет меньше, легче, будет лишено отдачи. Армейское оружие более смертоносно; при встрече с ним носите броню или остерегайтесь попадания. Так или иначе, их дальнобойность невелика; большинство перестрелок будут происходить на расстоянии до 300 ярдов (за исключением снайперских образцов, конечно).

Таблица использует тот же формат таблицы оружия, что и в GURPS Basic Set третьей редакции. Цены и вес приведены для заряженного оружия.

Легальность оружия

Один вопрос, который звездные путешественники задают всегда, когда они достигают нового мира – это «Какое оружие мы можем носить?» Каждое оружие имеет рейтинг Легальности. В основном, чем более летально оружие, тем ниже Легальность.

Класс 6: Полностью нелетальные предметы, как малорадиусные станнеры.

Класс 5: Более мощное нелетальное оружие, как парализующие ружья и низкотехнологичная броня.

Класс 4: Охотничье оружие, как стреляющие одиночными лазерные ружья. Ножи и другое низкотехнологичное оружие.

Класс 3: Легкое оружие скрытого ношения, как большинство пистолетов и легкая броня.

Класс 2: Среднее оружие, как стреляющие одиночными дисрапторы.

Класс 1: Армейское оружие, как автоматические ружья.

Класс 0: Тяжелое личное оружие, как ручные гранаты и армейское оружие, выдаваемое на отделение.

Класс оружия и брони, которые будут легальны в данной местности, зависят в основном от Рейтинга Контроля местного правительства. Так или иначе, эффективный Рейтинг Контроля может быть понижен в некоторых обществах (например, США 20-ого века), в которых граждане отстаивают свое право ношения оружия. В других он может быть повышен (например, Англия 20-ого века, где полицейские патрулируют без огнестрельного оружия). Эффективный РК определяет то, кому и какое разрешается носить оружие. Очень жестокое общество может иметь отрицательный РК, доверяя оружию!

Заметьте, что пассажирам космического корабля обычно не разрешено иметь вообще никакого оружия во время полета, и даже команда не будет использовать тяжелого оружия в космосе, боясь повредить корабль.

Легальность=РК+2 и больше: Любой гражданин может носить это.

Легальность=РК+1: Может быть носимо любым, кроме бывшего преступника и т.п. Требуется регистрация, но не плата.

Легальность=РК: Лицензия требуется для хранения или ношения предмета. Для получения лицензии нужно объяснить зачем этот предмет вам, собственно, нужен. Стоимость лицензии – 1dx10% от стоимости предмета.

Легальность=РК-1: Разрешен правительственным агентам, полиции и охранникам.

Легальность=РК-2: Разрешен полицейским командам SWAT, военным и секретным разведывательным агентствам.

Легальность=РК-3 и менее: Разрешен только военным.

Например на мире с Рейтингом Контроля 4 кто угодно может носить пистолет-станнер (Легальность 6), для парализующего ружья нужна регистрация (Легальность 5), лицензия нужна для охотничьих ружей (Легальность 4). Больше обычным гражданам доступно ничего не будет.

Оружие ближнего боя TL8+

Оружие	Тип	Повр.	Досыгае-мость	Цена	Вес	ST	Легаль-ность	T L
--------	-----	-------	---------------	------	-----	----	--------------	--------

Силовой меч	Кол/реж	4d/8d	1	3000	2	-	3	11
Нейрохлыст1	Спец	Спец	1	650	2	-	5	10
Нейрохлыст2	Спец	1d	1	2000	2	-	2	10
Виброклинок	Кол/реж	+1d(5)	**	**	**	**	3	8

** - определяется типом оружия

Оружие дальнего боя TL8+

Оружие	сбой	Тип	Повр.	SS	Асс	½D	Max	Вес	RoF	Shots	ST	Rcl	Цена	Лег	T L
Бластер	пров	кол	6d	10	6	-	300	2	3~	20/C	5	-1	2000	3	9
Бластер-ружье	пров	кол	12d	14	13	300	800	10	3~	12/C	6	-1	3000	4	9
Дисраптор	крит	спец	2d+6	13	10	500	1000	9	3~	20/C	-	0	2500	2	9
Электро-лазер	крит	спец	2d+1	8	4	60	120	1,5	1	10/C	0	0	1200	3	9
Электро-лазер-ружье	крит	спец	3d+1	9	12	100	300	5	1	5/C	0	0	1800	2	9
Электро-маг гранатомет	крит	спец	спец	10	8	-	1000	10	1	5	-	0	5000	0	8
Электро-маг миномет	крит	спец	спец	20	15	-	6000	70	1	20	15T	0	15000	0	8
Огнемет	крит	спец	5d	4	12	70	150	4	1	8/C	6	0	13000	2	9
Лазер Гатлинга	пров (крит)	кол	15d	10	20	4000	12000	75	4	150/E	15T	0	20000	0	9
Гаусс Нидлер	пров	кол	1d+2	10	4	100	300	1,5	12	100/B	-	0	2000	2	8
Гаусс Нидл-ружье	про в	кол	2d+1	14	11	500	1000	6	20	100/B	-	0	2500	2	8
Граната, усы-пляющая	крит	спец	спец	-	-	-	-	1	-	1	-	-	250	2	8
Граната, ядовитый газ	крит	спец	спец	-	-	-	-	1	-	1	-	-	250	0	8
Граната, затемняющая	крит	спец	спец	-	-	-	-	1	-	1	-	-	350	2	9
Тяж. лаз. пистолет	пров (крит)	кол	2d	9	8	300	800	3	4	12/C	-	0	1500	2	8
Замаскированный лазер	крит	кол	1d-1	10	4	50	100	-	1	5/B	-	0	500	0	9
Лазерный пистолет	крит	кол	1d	9	7	200	500	2	4	20/C	-	0	1000	3	8
Лазерное ружье	крит	кол	2d	15	13	450	1200	5	3~	12/C	-	0	2000	4	8
Армейское лазерное ружье	пров (крит)	кол	2d	12	15	1500	2000	9	8	140/D	-	0	4000	0	8
Нидлер	пров	кол	1d+2	9	1	100	300	1	3~	100	-	-1	500	3	8
Нидл-ружье	крит	кол	2d	13	9	300	800	5	3~	100	-	-1	1200	4	8
Нерво-пистолет	пров	спец	спец	8	4	15	30	2	3~	30/C	-	0	1000	2	10
Парализующий пистолет	пров	спец	-	6	4	-	25	5	1	15/C	-	0	1500	3	10
Парализующее ружье	пров	спец	-	6	4	-	50	8	1	8/C	-	0	1500	3	10
Скример	пров	спец	6dx2	4	10	250	500	10	1	10/C	-	0	3000	1	9
Станнер	крит	спец	-	4	3	12	20	1	3~	40/C	-	0	800	6	9
Стан-ружье	крит	спец	-	12	10	300	1000	4	3~	20/C	-	0	2000	5	9
Опутыватель	крит	спец	-	6	8	-	20	6	1	5	8	-4	1000	5	8
Стационарный огнемет	крит	спец	12d	6	20	100	300	45	1	40/D	12T	0	10000	0	9

~ «стреляющее одиночными» оружие, но курок может быть нажат три раза в секунду.

ST: Значения с Т означают то, что оружие применяется с треногой, и применяется только если пользователь пытается стать «Рэмбо» и начать стрелять из него без нее. Стрельба из такого оружия с треногой не требует некоего минимума ST.

Shots: Этот столбик показывает, сколько выстрелов может произвести оружие с одной обоймой или батареей.

Сбой: Почти все виды оружия сбоят только при соответствующем критическом провале или даже еще более надежны. «Крит» означает, что оружие теряет функциональность только при соответствующем критическом провале. «Пров» означает, что после обычного соответствующего критического провала нужен еще один «бросок проверки», делаемый против навыка владения этим оружием. Любой провал этого броска означает сбой из таблицы, любой успех означает просто промах. «Пров(крит)» означает, что «бросок проверки» тоже должен быть провален критически для сбоя оружия. Другой результат окажется просто промахом.

Тип: Тип повреждения, производимого оружием – колющее (кол), дробящее (др), взрывное (взр) или специальный эффект (спец).

Амунция: Стоимость и вес даны в описании каждого оружия. Магазины и батарейки обычно требуют три секунды для замены: одна для вынимания старого магазина/батарейки (роняя его на пол), одна для подготовки замены и одна для вставления. Навык быстрой подготовки может быть выучен для замены обойм и батареек (это два разных навыка) для уменьшения общего времени перезарядки до одной секунды.

Таблица амуниции

оружие	заряды	пустой магазин		полный магазин		амунция для перезарядки		
		цена	вес	цена	вес	заряды	цена	вес
Гаусс нидлер	100/В	\$30	1/2	\$55	1	100	\$25	1/4
Гаусс нидлер ружье	100/В	\$40	1/2	\$65	1	100	\$25	1/4
Нидлер	100	\$20	1/4	\$35	1/2	100	\$15	1/4
Нидл-ружье	100	\$30	1/2	\$45	1	100	\$15	1/2
Опутьатель	5	-	-	\$50	1/4	-	-	1/4

Замечание: магазины Опутьателя – одноразовые.

Таблицы критических промахов для TL8+

Для любого критического промаха кроме настоящей 18, TL8+ оружие «заклинило». Бросок соответствующего навыка Оружия (или Оружейника, или Электроники) может ликвидировать это. Критический успех приведет его в годное состояние за одну секунду. Успех вернет ее в рабочее состояние за 1d секунд. Провал означает, что оружие действительно сломано, ремонт потребует навыка Оружейника и 2d часов. Критический провал при попытке немедленно привести оружие в рабочее состояние или настоящая 18 отправляет вас к следующей таблице:

3, 4 – Оружие ломается или критично замыкается накоротко. Может быть отремонтировано (с соответствующими инструментами) за 1d-1 часов с успешным броском Оружейника или Электроники. Если атака проводилась гранатой или подобным устройством, она не детонировала.

5, 6 – Сломан механизм стрельбы. Оружейник может починить его; каждая попытка займет 3d минут.

7 – Механизм подачи заряда/энергии сломан. Оружие непрерывного огня может стрелять одиночными (раз в 5 секунд). Другое – не будет стрелять, пока не будет починено (бросок Оружейника; каждая попытка займет 1d-1 часов, минимум 1).

8 – Обойма или батарейка повреждены и должны быть заменены. Нужно вставить новую обойму, но оружие не повреждено.

9, 10, 11 – Оружие заклинило или полностью замкнуло накоротко, гранаты и взрывчатые вещества не детонировали. Для восстановления работоспособности нужен успешный бросок навыка (навык владения Оружием-4, Оружейник или Электроника). Если оружие дешевое, навык имеет пенальти –3. Требуемое время – 2d секунд.

12 – как 8.

13, 14 – как 5, 6.

15 – как 7.

16, 17 – Вы случайно выстрелили себе в ногу или уронили на нее гранату. Прокиньте, на какую ногу.

18 – Оружие взорвалось. Вы получаете нормальное повреждение оружия, но в дробящем виде. Если вы целились, то ослеплены на 5 минут (только если не было солнцезащитных очков). Если это была граната, она просто взрывается в руке, нанося обычные повреждения.

Таблица Механических/Электронных/Биохимических критических провалов

Используйте ее, когда считаете нужным. Например, при встрече с инопланетным или принадлежавшим Предтечам оборудованием; при экспериментах ученых; при починке очень высокотехнологичной техники; при попытках контроля повреждений на космического корабля или при критическом провале в использовании очень высокотехнологичного оружия.

3, 4 – Ваше оборудование замкнуло накоротко; некая часть сломана; ваши химикаты провзаимодействовали катастрофически. Прокиньте 2d для количества часов/дней/недель (ГМ решает, что из этого подходит), нужных на ремонт, замену частей или составления заново химикатов, нужных для компенсации потраченных.

5 – Произошел взрыв, нанеший 2d повреждений Вам и всем, находящимся в соседних клетках.

6 – То же, что под 5, но 1d повреждений.

7, 8 – Эксперимент пошел плохо, но ошибка исправима за один день/час (что подходит); следующий бросок получит –3.

9-11 – Вы практически сделали серьезную ошибку, но вовремя это заметили. Времени не потеряно, но вы несколько взволнованы. Сделайте следующий бросок с –3 (если это был последний бросок, то перебросьте его с –3).

12, 13 – Вы потеряли полдня или полчаса времени, (что подходит) и имеете –3 к следующей попытке.

14 – Вы думаете, что чуть не сделали ошибки, но не очень уверены в этом, т.к. ваши заметки (или инструкция) были утеряны или не дают однозначного ответа на вопрос. Бросьте IQ-3 для того, чтобы быть уверенным в правильности (ГМ определяет правду и делает этот бросок). Если выбор оказался неверным, то следующий бросок получит пенальти –5.

15 – Серьезная ошибка. Биохимические эксперименты привели к образованию токсичного облака; ремонт электрооборудования вызвал значительный шок; ремонт механического оборудования закончился падением на Вас тяжелого компонента. Прокиньте HT-5 или сойдете в 0 хитов. Если Вы успешно прокинули его, то все равно получите 1d и будите приходить в себя 20-HT минут.

16, 17 – Как под 15, но автоматически идете в 0 хитов и получаете сверх этого 2d повреждений. Работая с электричеством, Вы будите получать один хит каждые 5 секунд, пока кто-нибудь не «отключит рубильник». Вы не можете делать ничего в это время, за исключением применения псионики с –6.

18 – Большой взрыв. Эффект как под 16, 17, но 4d повреждений после ухода в 0 хитов. Все в десяти клетках от вас получают 2d повреждений. Молитесь, чтобы кто-то остался в сознании и дотащил Вас до автомедика или морозилки!

Доступность оружия

Средневековое оружие ближнего боя

Все низкотехнологичное оружие, описанное в БС, доступно – но его не всегда легко найти на продвинутых мирах. На TL5 или выше стальное оружие считается на один уровень более качественным, чем то, которое соответствует его цене в таблице (т.е. за цены, указанные в БС, можно будет купить Хорошее оружие). На TL8+ «Очень Хорошие» мечи и ножи из нержавеющей стали могут быть сделаны – они добавляют +3 к повреждению и стоят в 20 раз дороже обычной цены.

Владение мечом может показаться бесполезным для звездолетчика... но путешественники, потерпевшие крушение над низкотехнологичным миром, быстро поймут жизненную важность «примитивных» навыков.

«Примитивное» огнестрельное оружие

Многое TL7 и ниже огнестрельное оружие доступно на некоторых мирах. В очень высокотехнологичных культурах оно может даже считаться варварским – если о нем еще вообще помнят. Те, кто хотят добавить такие виды оружия в свою кампанию могут использовать таблицы оружия из GURPS Basic Set, GURPS Автодуэль или GURPS Хай-Тех.

Качество оружия

Часто возможно приобрести оружие Хорошего или Очень Хорошего качества. Хорошее лучевое или огнестрельное оружие получит +1 к попаданию на любой дистанции и более надежно, чем обычное оружие. Оно стоит в два раза дороже обычного.

Очень Хорошее оружие получает +2 к попаданию на всех расстояниях. Оно стоит в три раза дороже обычного. Оно может быть доступно не на всех мирах или технических уровнях.

Любое оружие, кроме стационарного огнемета, электромагнитного миномета и лазера Гатлинга доступно в «дешевых» версиях, стоимостью в 60% от оригинальной цены. Так или иначе, дешевое оружие имеет больший шанс осечки или поломки; бросок 16 для них – уже критический провал, и все атаки идут с –1. ГМ может даже разрешить «очень дешевое» оружие за 40% от нормальной цены, бросок 15 для которого – критический провал, а все атаки имеют –2.

Черный рынок оружия

Оружие, нелегальное на некоем мире, все равно может быть куплено... на черном рынке. Требуется успешный бросок против Знания Уличных Законов или Торгового Дела–3, модификаторы зависят от конкретного мира: вычитите Рейтинг Контроля; +2, если это мир-убежище преступников; +2 за поиск в Звездном Городке у космопорта; +1 за каждый уже состоявшийся успешный контакт на этом мире, вычитите 2 за оружие Легальности 0 и 1 за оружие Легальности 1.

Критический успех означает, что нашли того, кого хотели, и у него есть именно то, что вам нужно. Критический провал означает, что вы наткнулись на полицейского-шпиона или попали в облаву! Каждый бросок требует одного дня для поиска одного человека (или группы).

Цены на черном рынке на 10-60% выше обычных. Успешный бросок Торгового Дела может снизить цену на 10%; критический успех снижает цену до нормальной, а критический провал удвоит нормальную цену (берите или валите!). Конечно, дилер может не иметь того, что вам нужно – или его оборудование может быть дефектным или нестандартным (подходящий бросок Оружейника или Электроники может обнаружить это). ГМ определяет это, базируясь на потребностях кампании или сценария.

Совершенствование оружия на более высоких TL

Энергия: Все оборудование, использующее батарейки, будет обеспечено большим количеством зарядов или будет дольше работать с повышением TL; Дополнительные 50% энергии (или 50% зарядов) за каждый уровень через один после изобретения устройства. Это происходит из-за того, что высокотехнологичные батарейки содержат больше энергии.

Энергетическое оружие: Энергетическое оружие включает все лучевое оружие, все гаусс оружие и силовое оружия ближнего боя, такое, как виброклинки и силовые мечи. За каждый TL после изобретения оружия добавьте +1 к его повреждению за каждый 1d его обычных повреждений. Для оружия с бонусами повреждений каждые +3 также дают дополнительный +1.

Дальность также повышается. Добавьте 10% к $\frac{1}{2}$ D и Max расстоянию за TL после изобретения оружия.

В отличие от запаса зарядов, повреждение и расстояние увеличивается только три раза.

Пример: Стационарный огнемёт TL9 обычно производит 12d повреждений, имеет $\frac{1}{2}$ D 100 и Max 300. Значит на TL10 он станет причинять 12d+12 повреждений (или 15d+2 – см. Модифицирование Кубиков+Дополнений в БС). Его $\frac{1}{2}$ D и Max дальность увеличились на 10% – т.е. стали равными 110 и 330 соответственно. На TL12 он станет 12d+36 (или 22d+1) и будет иметь $\frac{1}{2}$ D 130 и Max 390. На TL13 он не получит новых усовершенствований.

Нидлеры: Обычные гаусс нидлеры получают дополнительные 20 зарядов в на каждый магазин за каждый TL после изобретения.

Описание оружия

Бластеры

Бластеры – это высокотехнологичное лучевое оружие, которое стреляет низкоэнергетическим лучом заряженных частиц. Этот луч имеет колющий эффект, включающий эффект взрыва поверхности, поэтому цели могут быть оглушены. Бластеры имеют отдачу, в отличие от лазеров. Однако она невелика и составляет всего –1 за выстрел.

И пистолеты, и ружья используют С батарейки; у пистолета 20 зарядов, у ружья – 12. За дополнительные \$100 бластеры могут иметь разъем под В батарейку, дающую 2 заряда пистолету и 1 – ружью.

Дисрапторы

Это оружие – по сути дела лазеры микроволновой частоты, при попадании в живых существ оно разрывает их изнутри. Производят колющее повреждение, но все повреждение, прошедшее через броню утраивается, а не удваивается!

Неживые объекты получают половинное повреждение вместо тройного, за исключением электронного оборудования (включая роботов), которое переносит нормальное (не утроенное) повреждение. Броня защищает от дисрапторов нормально, за исключением любой металлической брони и рефлека, которые имеют PD 8. Металл отражает микроволны! Любой скафандр с защитой от радиации также имеет PD 8 против дисрапторов. Броня будет безумно искриться, но носитель вероятнее всего не пострадает.

Дисрапторы размером с ружье, но не имеют отдачи и получают 20 зарядов от С батарейки. На них не влияет дым, газ и т.п.

Электролазеры

Это лучевое оружие, также известное как «шокеры», «зап пушки» и «стат пушки», оглушают и повреждают при помощи зарядов электричества. Они стреляют низкоэнергетическим лазерным лучом, ионизирующим воздух, после чего по пути от лазера до цели пробегает электрический заряд.

Электролазеры более эффективны в сухом климате. При высокой влажности они становятся менее точными, их электрический заряд стремится уйти от луча лазера, чтобы проследовать по другому направлению, также обладающему низким сопротивлением. Это дает -2 к попаданию во влажном климате и -6 к попаданию при дожде или сильном тумане. Они практически бесполезны в вакууме; там нет воздуха для ионизации и дуга разряда идет к первому попавшемуся металлическому предмету.

Броня нормально защищает от электролазеров, если она не металлическая. Металлическая броня проводит электричество, что делает ее хуже чем бесполезной. Она привлекает заряд, давая стреляющему +2 к попаданию, если цель носит более 20 фунтов металлических предметов.

Оружие имеет два режима: оглушать и убивать. Их изменение – это маневр «Подготовка оружия».

Режим оглушения – это стрельба низкоэнергетическим зарядом. Прокиньте повреждения нормально, но вместо причинения их цели прокиньте ее НТ минус половина повреждений, прошедших через DR (округлите повреждения вверх). При провале броска цель оглушена. Эффект такой же, как и от станнера – бессознательность или недееспособность на 20-НТ минут, но цель получит -2 к DX еще на 20-НТ минут после прихода в сознание.

Ружим убийства означает, что причиняется полное повреждение. Если сколько-либо повреждения прошло через броню, цель немедленно должна прокинуть НТ минус половина перенесенного повреждения. При провале броска сердце цели останавливается, что приведет к смерти через НТ/3 минут (округлять вниз), если ему не будет оказана медицинская помощь. Оказание помощи потребует одной минуты и успешного броска Первой Помощи-4 или Врачебного Дела.

Электролазерный пистолет получает 10 зарядов от С батареек. Ружье имеет 5 зарядов. Электролазеры могут стрелять только раз в раунд.

Электромагнитный гранатомет

Это оружие требует навыка Огнестрельное оружие (Гранатомет). Электромагнитный гранатомет похож на гранатометы 20-ого века, но содержит 5 гранат любого из нижеперечисленных типов. Он использует мощный электромагнитный импульс для их выталкивания.

Гранаты обычно настраиваются на контактную детонацию, хотя и могут иметь задержку. Гранатомет может выстрелить 100 гранат на одной D батарееке, по одной в раунд. Гранаты заряжаются по одной в секунду. Промехи приведут отклонению гранаты от цели.

Электромагнитный миномет

Электромагнитный миномет – это тяжелая стационарно устанавливаемая труба, похожая на гранатомет. Он стреляет более тяжелыми зарядами, по одному или из магазина на 20 штук. Он выстрелит 60 зарядов на одной D батарееке.

Все описанные гранаты доступны и в виде минометных зарядов. В основном цены и вес удвоенны. Газовый заряд покрывает круг с радиусом в 8 ярдов. Осколочный или разрывной минометный заряд имеет 6d на TL7, 6dx4 на TL8. Осколки обычно разлетаются на 2d ярдов дальше радиуса поражения (10xПовреждение от взрывной волны), но можно настроить и меньший радиус поражения, вплоть до радиуса поражения осколочной гранаты соответствующего TL.

Огнеметы

Огнеметы стреляют довольно малорадиусной струей плазмы. Это жестокое и негуманное оружие. Огнемет стреляет один раз в раунд, но струя продолжается на протяжении всей секунды. Повреждения могут быть распределены между несколькими целями. Если между целями промежутков более одного ярда, то за каждый дополнительный ярд теряется 1d повреждений.

Основное преимущество огнеметов в том, что струя сверхнагретого плазменного «огня» может покалечить или убить даже бронированную цель, если ее броня не герметична. Другая броня защищает только с половинным DR; носитель так или иначе получает минимальное повреждение в 1d-2 (удвоенное, если струя попала в голову)! Закрытая броня может потерять свою целостность (стать неприкрытой против следующей атаки огнеметом в эту зону) при броске 15 или меньше, минус 1 за каждые 10 очков DR в зоне попадания и плюс 1 за каждый успешный ход горения. Провал этого броска на 10+ означает, что материал брони горит и теряет 2 DR в секунду, а также причиняет 1d-2 повреждения владельцу каждый ход.

Бумага, одежда и дерево автоматически испепеляются при попадании под струю огня; пластики и похожие материалы сгорают при броске 15 или меньше, минус 1 за каждые 10 очков DR, как описано выше. Горящие предметы будут гореть вплоть до полного уничтожения. Успешные попадания продолжают наносить повреждения уже горящему объекту. Ручной огнемет использует навык Лучевое Оружие. Ручные огнеметы используют С батарееки и имеют 8 зарядов.

Стационарные огнеметы требуют навыка Стрелка и дают +4 к любому броску на сожжение чего-либо или нарушение целостности брони. Это тяжелое и полу-транспортабельное пехотное оружие, загружающее

даже бойца в тяжелой броне. Кто угодно, попавший под его струю, получает минимальное повреждение в 1d, удвоенное, если повреждение пришлось в область головы. Они получают 40 зарядов от D батарейки.

Силовые Мечи

Силовые мечи – это энергетическое оружие, состоящее из рукоятки, похожей по размеру и внешнему виду на обычную рукоятку обычного меча. Когда он активирован, из рукоятки возникает «лезвие», состоящее из аннигиляционной энергии, удерживаемой магнитным полем. Равное по длине лезвию широкого меча или катаны, энергетическое лезвие может использоваться точно также, как обычный меч, т.е. для причинения колющих и режущих повреждений. Силовой меч может быть активирован после выхватывания (что займет раунд на извлечение и еще один – на активацию) или прямо во время выхватывания (при успешном броске Быстрой Подготовки). В любом случае, еще один раунд займет формирование и стабилизация лезвия.

Броня защищает с половинным DR против силовых мечей. Любая конечность, получившая в два раза больше повреждений, чем требуется для того, чтобы ее сломать, отрублена, а рана прижжена; все повреждение сверх этого потеряно. Любое оружие, использованное для парирования силового меча – кроме другого силового меча – разрубается, если только парирование не было выполнено с критическим успехом.

Силовые мечи питаются С батареей, помещенной в рукоятку. Ее хватает на 5 минут непрерывного применения. В большинство мечей вставляется две или более батареек, так как одной может не хватить на долгий бой.

Силовой меч также может быть использован в качестве очень мощного резака, нанося обычный повреждения любому материалу. Для большой, плоской поверхности ее НТ равен числу повреждений, нужному для прорезания трехдюймового отверстия. Например, для прорезания 24 дюймового отверстия в стальной переборке полдюйма толщиной нужно 320 очков повреждения – 40 очков за 3 дюйма стальной переборки. Повреждение может быть произведено за любое количество времени, но следует помнить, что каждый бросок повреждений должен преодолевать DR материала.

За дополнительные \$500 длина клинка может варьироваться от лезвия кинжала до пяти футов. Настройка длины требует дополнительного раунда и изменяет досягаемость от С до 2.

Гаусс нидлеры

Гаусс нидлеры требуют навыка Огнестрельное оружие (Нидлеры). Они используют магнитный импульс для стрельбы тяжелыми стальными иглами. Это автоматическое оружие, и оно не имеет отдачи.

Повреждение от иглы, прошедшее через броню, удваивается. Одна жесткая броня (но не кольчуга, кевлар или монокрис) имеют двойной DR против нидлеров.

Гаусс нидлеры производят резкий хлопок, когда игла преодолевает звуковой барьер. Однако его трудно локализовать и бросок Слуха-2 нужен для определения местонахождения стрелка только по звуку.

Каждый гаусс магазин содержит В батарейку, которая полностью разряжается, когда все 100 игл выстреляны. Иглы для ружей и пистолетов одного типа взаимозаменяемы, а магазины – нет. Амуниция для пневматических нидлеров и гаусс нидлеров не взаимозаменяема.

Гранаты

Многие типы гранат доступны; некоторые перечислены ниже, другие (например, перечисленные в Автодуэли) доступны в любом мире TL6+. Все гранаты весят 1 фунт, приводятся в боевое положение и настраиваются одинаково. Во-первых, любая граната настраивается на контактное срабатывание или на временную задержку от одной до пяти секунд. Во-вторых, нажимается активатор и граната бросается или выстреливается. Это занимает одну секунду на настройку задержки взрыва и еще одну – на нажатие активатора и бросок гранаты. Если она заряжена в гранатомет, то настройка времени детонации должна быть проведена заранее, а активация происходит автоматически при выстреливании.

Умение доставить гранату туда, куда вам хочется – это навык Метания, а не Метания Оружия. Метание – это Физический/Сложный навык. Дистанция, на которую персонаж может бросить гранату зависит от его ST.

Даже промах может доставить гранату достаточно близко для того, чтобы нанести цели повреждения. Если бросок навыка провален, возьмите число, на которое он был провален и добавьте 2d. Это число ярдов, на которое граната удалится от цели. Для определения направления киньте еще один кубик, считая, что «1» это север, а остальные значения определяются по часовой стрелке. Если промах был критическим, то переходите к таблице критических промахов.

TL7 *Осколочная граната* производит 3 кубика взрывного повреждения на TL7 и 2 кубика осколочного повреждения любому в радиусе тридцати ярдов. На TL8 похожая граната производит 6dx2 взрывного плюс 2d осколочного повреждения. Радиус разлета осколков уменьшается до 10 ярдов, чтобы их можно было применять в условиях ближнего боя. На любом TL стандартные осколочные гранаты стоят \$25 и весят 1 фунт.

Разрывная граната имеет ту же стоимость, вес и взрывное повреждение, что и соответствующая осколочная граната, но осколочное повреждение ограничено только вызванным разлетом грунта.

Газовые гранаты создают облако 11 ярдов в диаметре – т.е. в клетке попадания гранаты и пять клеток в каждом направлении. Облако газа может развеяться за несколько секунд или продержаться несколько минут, в зависимости от силы ветра; разделите 300 секунд на скорость ветра в милях в секунду. Большая часть газов не имеет эффекта после рассеивания, но некоторые отравляющие вещества могут причинять вред даже в малых дозах.

Усыпляющий газ: За каждый ход, проведенный в облаке усыпляющего газа без задержки дыхания, персонаж должен сделать бросок против НТ–4. Если он проваливает бросок, то его ST понижается до нуля и он засыпает. Если он сделал успешный бросок, то теряет одно очко Усталости. Если его ST падает до нуля таким путем, то он также засыпает. Если он вышел из облака, то может восстанавливать потерянную ST обычным путем. Те, кто уснул, останутся в этом состоянии столько долго, сколько они будут вдыхать газ и минимум 30–НТ минут после этого. После этого жертва начинает бросать НТ раз в минуту для того, чтобы проснуться. Также жертву можно разбудить успешным броском навыка Первой Помощи. \$50; 1 фунт; Легальность 2.

Гранаты с отравляющим газом многих типов доступны; они опознаются по разной цветовой маркировке на гранатах. Хотя газовые маски и задержка дыхания предохраняют от усыпляющего и некоторых видов отравляющих газов, только герметичный костюм защитит от веществ, проникающих в организм через кожу. Цены сильно варьируются.

Затемняющие гранаты создают почти светонепроницаемое облако густого чернильного дыма, которое накрывает зону поражения (такую же, как у газовых гранат). Кто угодно, находящийся в облаке, действует в полной темноте; любое действие имеет пенальти –10 или невозможно. Попытка стрелять по цели, находящейся в облаке, имеет такой же модификатор. Использование инфравидения снизит пенальти до –5, другие сенсоры, такие как радар или сонар, вообще не будут получать пенальти. Очки ночного видения и усиления света бесполезны. Лазеры (кроме рентгеновских лазеров) не могут преодолеть облако. Кто угодно, находящийся в облаке без дыхательного снаряжения, должен каждый ход проходить проверку НТ или получать единицу повреждения, задышавшись густым дымом. \$30, 1 фунт; Легальность 2.

Лазеры

Лазеры стреляют лучами когерентной энергии. У лазеров нет отдачи. Они настолько точны, что рассеивание выстрелов меньше диаметра луча.

Поэтому для стрельбы очередями из лазерного оружия применяются специальные правила. Поэтому когда лазер стреляет очередями, попадание всех групп выстрелов в одну зону поражения в один ход определяется одним броском на попадание. Вместо проведения бросков защиты и вычета DR брони или защитного экрана из каждого «отдельного» попадания, проводится всего один бросок защиты. Если он провален, то повреждения от «отдельных» попаданий суммируются, и только после этого вычитается DR (однократный, естественно).

Полу-автоматические лазеры не могут удерживать луч в одной точке достаточно долго для того, чтобы получить этот бонус прохождения через броню. Механическое действие произведения нескольких выстрелов достаточно сильно отклоняет луч, и он не попадает в то же место. Поэтому такое оружие более подходит для охоты, чем для боя против противника в броне, и имеет большую Легальность.

Лазеры требуют навыка Лучевое Оружие (Лазер). Они производят колющее повреждение, поэтому повреждение, прошедшее через DR, удваивается. Рефлекс брони очень эффективна против лазеров, как и зеркала и другие отражающие поверхности. В тумане или дыме лазеры производят половинные или даже меньшие повреждения. Дымовые бомбы целиком блокируют действие лазеров.

Любое попадание из лазера по глазам наносит двойное повреждение и ослепляет жертву, если только она не прокидывает проверку (НТ–повреждение). Солнцезащитные очки дают +5 к этому броску. В этом случае глаз может зажить, бросок как для сломанных конечностей, но снова (НТ–повреждение).

Стандартные лазеры используют С батарейки; пистолеты имеют 20 зарядов, тяжелые пистолеты и ружья – 12 зарядов. За дополнительные \$100 лазеры могут быть дополнены разъемом под В батарейки, которые обеспечивают пистолеты тремя, а тяжелые пистолеты и ружья – одним выстрелом.

За дополнительные \$100 лазер может получить варьирующийся луч, что делает его полезным инструментом. Сварка использует один заряд на каждые 5 секунд, приготовление еды – один заряд в минуту, оружие даже можно использовать как фонарик, затрачивая один заряд на 5 минут использования.

Также при помощи лазера можно разжечь костер (затратив один заряд).

За дополнительные \$50 лазерное оружие служит лазерным прицелом для самого себя. В таком случае оружие имеет двухступенчатый курок, слабое нажатие на который активизирует малоинтенсивный луч для прицеливания, подсвечивающий «точкой» то место, на которое оно нацелено. Более сильное нажатие приводит к выстрелу. Лазерный прицел добавляет 2 к Асс и ополовинивает SS оружия (округляя вверх).

Армейские лазерные ружья намного тяжелее обычных и способны вести автоматический огонь. Они используют D батарейки и имеют 140 зарядов.

Замаскированные лазеры – это оружие скрытого ношения размером с ладонь, похожее по назначению на старинные револьверы-«дамские сверчки». Они дают +3 к навыку Прятания при его применении. Они могут иметь вид чего-то небольшого – сигаретной пачки, ручки и т.п. Они используют В батарейку или

несколько А батареек. Так или иначе, они имеют 5 зарядов. Успешный бросок Оружейного Дела может помочь при замене батарейки, но оружие создавалось как одноразовое; поэтому эффективный навык получает коммунитивное -2 за каждый выстрел после четвертого, т.к. внутреннее покрытие ствола испаряется.

Сделанные из пластика, замаскированные лазеры практически невозможно принять за оружие, пока они не начнут стрелять. Радсканер обнаружит их источник питания с -7 к нормальному навыку.

Лазеры Гатлинга имеют четыре вращающихся ствола; каждый стреляет раз в секунду, что дает RoF 4. Лазеры Гатлинга – это тяжелое оружие, которое требует навыка Стрелка. Они устанавливаются на треногу и получают 200 зарядов от Е батареек. Семьдесят пять фунтов веса оружия делятся на три части по двадцать пять фунтов (стволы, тренога и энергосистема) при переноске. Стрельба возможна только если стволы и энергосистема соединены. Сборка и разборка оружия занимает два хода при проведении одним человеком, и один хода – при проведении двумя. Система сборки рассчитана даже на идиотов; броски IQ и DX нужны только если ее пытается провести кто-то полностью незнакомый с оружием.

Это оружие можно использовать для стрельбы с рук, если стрелок имеет ST 15 или выше. При таком использовании оно имеет SS 15 и Acc 4.

Замена батареек производится за 3 секунды. Повреждение – 15d и может рассматриваться в виде 3dx5; бросьте 3d и умножьте на 5. Используйте правила для автоматического огня лазеров – если все четыре выстрела попали, то повреждение может достигнуть 60d!

Рентгеновские лазеры (TL10) стреляют импульсами рентгеновских лучей, которые невидимы глазу. Рентгеновский лазер игнорирует рефлекс брони и более эффективен, чем обычный лазер против любой другой брони. Уменьшите вдвое DR любой брони или силового экрана при применении рентгеновского лазера. Дым, погода и другие факторы, ослабляющие обычные лазеры, абсолютно не влияют на рентгеновские лазеры. Батарейки дают такому лазеру только половину от обычного числа зарядов. Удвойте цену для того, чтобы сделать любой лазер рентгеновским, Легальность автоматически равна 0.

Нидл оружие

Стандартные нидлеры используют навык Огнестрельное Оружие (Нидлер). Они стреляют тонкими иглами, толкаемыми пружиной, сжимаемой газом и их иногда называют «пневматическим оружием». Это бесшумное полуавтоматическое оружие. Они имеют значительную отдачу: -1 от каждого выстрела.

Газовый заряд нидлеров хранится в их обоймах. Магазины можно перезаряжать, но использование «фирменных» обойм должно быть хоть в чем-то более выгодным. Создать боеприпасы для нидлера очень сложно, т.к. допуск (допустимое отклонение) очень мал. Для этого требуется успешный бросок Оружейного Дела и хорошее оборудование.

Из-за того, что это оружие не производит звука или тепла и не использует батареек его нельзя обнаружить при помощи стандартных сканеров. Оно может целиком состоять из неметаллических частей (удвойте цену на TL8, никакого увеличения цены на TL9+). Это оружие полезно наемным убийцам.

Нейрохлысты

Эти устройства заставляют нервную систему живых существ ощущать мучительную боль. Они обычно используются дуэлянтами и рабовладельцами. Они требуют навыка Нож или Короткий Меч.

Броня с DR более 2 и рефлекс защищают полностью; более легкая или открытая (такая, как монокрис) броня не защищает совсем. Любой пораженный нейрохлыстом должен сделать бросок HT-3, +/- модификаторы Воли. Высокий Болевой Порог дает бонус +3, в то время как Низкий Болевой Порог удваивает все штрафы. Если бросок успешен, то жертва еще дееспособна, но боль вызовет понижение ST, DX и IQ (а также всех навыков, базирующихся на них) на 2 на 15-IQ ходов (минимум один ход). Если попадание пришлось на конечность, то она становится нефункциональной на это же время.

Если бросок HT провален, то жертва бьется в такой агонии, что не может делать вообще ничего. Критический провал вызовет потерю сознания на 20-HT минут (минимум одна минута).

Каждый последующий удар понижает сопротивляющийся HT на 1 (т.е. второй удар встретит сопротивление лишь HT-4). С каждым успешным ударом отсчет времени до прихода в сознание начинается с начала. Пенальти к атрибутам не коммунитивны.

Нейрохлысты первого типа – это небольшое прутьеобразное оружие, похожее на короткие пластиковые дубинки с защитной рукояткой. Они используют В батарейку и могут ударить 50 раз до ее полного разрядки. Без энергии нейрохлыст становится всего лишь обычной дубинкой.

Нейрохлысты второго типа – практически ничем не отличаются, кроме того, при попадании они также причиняют 1d повреждения. Они имеют заряд всего на 5 ударов.

Единственная возможность отличить эти типы один от другого без близкого ознакомления (и броска Оружейного Дела) – по повреждению.

Нерво-пистолеты

Это оружие вызывает тот же эффект, что и нейрохлысты, но действует на расстоянии. Оно также игнорирует броню с DR 1 или 2, и полностью блокируется более тяжелой броней или рефлексом. Как и нейрохлысты, они делятся на Типы I и II – или за дополнительные \$100 могут присутствовать оба эффекта.

Они получают 30 зарядов от С батарейки, но выстрел с эффектом Типа II затрачивает два заряда. Смена настройки занимает один ход.

Парализующее оружие

Это лучевое оружие, действующее на нервную систему и вызывающее паралич, если цель провалила бросок НТ или -2 к DX и -1 к IQ (и всем зависящим от них навыкам) при успешном броске, на 30–НТ минут. Если цель парализована, она осознает все происходящее вокруг него, но не может двигаться (однако пси силы могут применяться с -1).

Броня не дает защиты от парализующего оружия, если только она не полностью закрытая. В таком случае она защищает полностью, вне зависимости от ее DR. Парализующее оружие не имеет никакого эффекта против неживых объектов (кроме электроники – смотри ниже), и может быть неэффективно против представителей некоторых нечеловеческих рас – обычно дышащих хлором и кремниевым обменом веществ.

Излучение П-оружия может повредить точный компьютер или микросхему в радиооборудовании. Военные корабли имеют экранированную связь, а гражданские – обычно нет. Для любого промаха из П-оружия любое неэкранированное радиооборудование в зоне попадания имеет шанс $\frac{1}{2}$ выйти из строя. Экранирование обычно повышает стоимость устройств в десять раз, «оптические» компьютеры считаются автоматически экранированными.

Парализующее оружие – обычное средство органов правопорядка. Оно не имеет отдачи. Из него можно стрелять раз в ход и оно получает 15 зарядов от С батарейки (8 для ружья). Оно использует навык Лучевое Оружие (Нервное).

Скримеры

Это оружие испускает сконцентрированный звук... высокочастотный металлический визг. Они не действуют в вакууме.

Скример фактически отделяет плоть от костей жертвы. Если повреждение от этого оружия приходится на руку и равно или больше удвоенного НТ жертвы, то конечность полностью оторвана. Попадание в голову требует броска НТ, в случае провала которого барабанные перепонки жертвы рвутся, делая ее глухой до тех пор, пока они не будут восстановлены. Ношение закрытого шлема – единственный способ избежать этого, но если DR шлема меньше, чем повреждение скримера, то барабанные перепонки все равно уязвимы.

Любое попадание по броне приводит к потере трех DR в зоне попадания, если только это не было силовое поле. Естественная броня (мех, пластины и т.д.) теряет столько очков DR, сколько повреждения она приняла на себя. Рефлек-броня бесполезна против скримеров.

Скримеры не имеют отдачи и используют навык Лучевое Оружие (Звуковое). Скример-ружье получает 10 зарядов от С батарейки. За дополнительные \$200 скример может также быть настроен на оглушение, т.е. действовать в точности как стан-ружье, используя на оглушающий выстрел только половину боевого заряда.

Станнеры

Станнеры стреляют сфокусированными лучами звука, которые подавляют нервную систему цели, делая ее беззащитной или бессознательной. Станнеры доступны в виде двух моделей: малорадиусные ручные станнеры и дальнобойные стан-ружья. Из-за своего нелетального эффекта станнеры легальны если не на всех, то на большинстве миров. Они бесполезны в вакууме, так как для распространения звука нужен воздух.

Кто-либо, пораженный из ручного станнера, должен сделать бросок против НТ–3 для избежания его эффектов (НТ на расстоянии 12 и более ярдов). Если попадание пришлось в конечность, проваленный бросок НТ делает ее бесполезной на 20–НТ минут; при попадании в голову или тело жертва «засыпает» на это же время. Жертва быстро приходит в себя по истечении этого времени, но ее нельзя привести в сознание до этого. Если НТ был критически провален, то эффект длится в три раза дольше.

Стан-ружье более мощное. Жертва должна сделать бросок против НТ–6 или быть оглушенной, как выше (НТ–3 на расстоянии 300 и более ярдов).

Броня дает только частичную защиту от станнеров. За каждые 5 очков DR эффективное НТ жертвы повышается на 1. Полная броня с DR 15 позволит жертве сопротивляться эффекту ручного станнера броском НТ вместо НТ–3.

Станнеры не имеют отдачи и используют навык Звуковое Оружие (Звуковое). Ручные станнеры получают 40 зарядов от С батарейки; стан-ружья получают 20 зарядов от С батарейки. За дополнительные \$100 станнеры могут быть снаряжены разъемом под В батарейки; одна В батарейка даст 4 выстрела пистолету и два – ружью.

Опутыватели

Опутыватель – это короткое, похожее на обрубок оружие, похожее на то, которое применялось против демонстрантов в 20-ом веке. Они стреляют капсулами размером с яйцо, которые содержат множество крепких, липких полос, опутывающими и полностью обездвиживающими цель. Огнестрельное Оружие (Опутыватель) – необходимый для стрельбы навык. Отдача высока; -4 от каждого выстрела.

Жертва может попытаться провести Соревнование по ST раз в минуту (чтобы разорвать пути); общая ST опутывающих полос равна 20. С другой стороны, если жертва полностью одета, то бросок навыка Побег может предприниматься раз в 10 минут для того, чтобы она могла выскользнуть из одежды и убежать. Проваленная попытка разрыва пут или выскальзывания из одежды приводит к тому, что полосы стягиваются и наносят одно очко повреждения. Если жертва опутана более чем одним зарядом, то каждое дополнительное попадание добавит 5 ST к эффективному показателю полос и –1 к любой попытке применения навыка Побег.

10 хитов повреждения, нанесенных путам теплом, из лазера или огнемёта, освободят пленника, но тот получит полное повреждение от освободившего его воздействия, если только не был специально защищен. Полосы слишком плотные и слишком липкие, чтобы их можно было разрезать. Хороший способ снять их – воспользоваться специальным аэрозольным спреем «Антиопутыватель». Он стоит \$100, весит 2 фунта и с его помощью можно освободить 25 пленных, по одному в ход.

Ни PD, ни DR брони не защищают от попадания полос опутывателя, так как они просто обернутся вокруг нее, как и вокруг носящего ее. Так или иначе, DR2+ полностью защищает от повреждения стягиванием полос. Силовые поля оттолкнут полосы опутывателя, и те просто упадут на землю. Жертва попадания имеет дополнительный бросок Уворота для избежания полос пока те еще не обернулись.

Полосы теряют свою возможность сжиматься через день, и после этого начинают терять по единице ST за каждый час.

Опутыватель может стрелять только один раз в раунд. Его боезапас поставляется в виде пяти зарядов в отдельной обойме, которая весит 5 фунтов и стоит \$50. Магазин также включает газовое метательное вещество. Дешевая амуниция для опутывателя имеет меньшую ST – от 15 до 10 и даже меньше. Остерегайтесь подделок.

Для этого вида оружия доступен и другой боезапас – мины. Они могут приводиться в действие электронным путем или просто нажатием ноги, и имеют тот же эффект, что и обычный заряд опутывателя; жертва должна прокинуть бросок (DX–4) для того, чтобы выпрыгнуть из ловушки. Стоимость – \$10 за заряд.

Виброклинки

Это клинковое оружие колеблется с частотой в несколько тысяч раз в секунду. Это добавляет 1d(5) к обычному повреждению от оружия. Из-за огромной скорости колебаний движение клинка невидимо и его невозможно отличить от обычного оружия. Бросок Слуха с расстояния в 1 ярд позволяет заметить писк виброоружия кому-либо знакомому с ним. Кто угодно, парировавший виброклинок или чей удар парировали им, может понять его природу при успешном броске IQ.

Виброклинки получают энергию от В батарейки. Для нахождения срока их работы разделите один час на вес оружия в фунтах. Таким образом, полунунтовый нож будет работать 2 часа, а пятифунтовый меч – только 12 минут.

Включение виброэффекта в то время, когда оружие уже в руке, занимает один ход. Его можно включить еще при извлечении клинка при успешном броске навыка Быстрая Подготовка. Если виброэффект не включен, то клинок будет вполне обычным.

Виброклинок можно также использовать как пилу, как это выше описано для Силовой Меча. Он производит (режущее+2) повреждение против DR и HT материала, который пилится.

Любое клинковое оружие доступно в вибро-версиях. Обычные ножи всех размеров получают эту опцию за дополнительные \$200; обычные мечи всех размеров – за дополнительные \$400. Любое другое оружие (например вибро-секира) слишком необычно и стоит на \$1000 дороже обычной версии, если вообще может быть найдено.

Усовершенствования для оружия

Силовая кобура (TL8): Доступна для любого оружия пистолетного типа или ножа. Состоит из трех частей: ладонного сенсора, сенсора на рукоятке оружия и собственно кобуры. Когда ладонный сенсор обнаруживает нервные импульсы, означающие, что носитель хочет извлечь оружие, кобура выбрасывает пистолет (нож) прямо в руку. Это позволяет мгновенно достать оружие.

В рамках игромеханики употребляйте для этого отдельный навык Быстрой Подготовки. Так или иначе, броски навыка Быстрая Подготовка (Силовая Кобура) всегда имеет бонус +2. Провал означает, что оружие не извлечено должным образом, и все еще требуется ход на его подготовку. В случае критического провала оружие бьет по пальцам пользователя и падает; при выпадении 18 оно может при этом еще и выстрелить владельцу в ногу! Возможно 100 извлечений на одной В батарейке. \$1000, 5 фунтов. Цена удваивается, если оружие необычно и требует дополнительной настройки системы силовой кобуры.

Лазерный целеуказатель (TL7): Присоединяется к любому пистолету или винтовке, добавляя 2 к Асс оружия и уменьшая в два раза его SS (округляя вниз). Он проецирует маломощный лазерный луч в виде точки в то место, куда придется выстрел из оружия. Заряда В батарейки хватает на 200 выстрелов. \$250, ½ фунта.

HUD (TL8): Состоит из двух частей: сенсора, устанавливаемого на любое оружие, и пары специальных очков (эта часть может также быть встроена в стекло шлема). Очки выдают голографическую картинку,

изображающую то, что находится по направлению дула оружия. Это понижает SS на 2. Работает год на А батарее. HUD очки, \$500, ½ фунта. Насадка на оружие, \$500 за оружие, вес незначителен.

Персональная броня

Персонажам, встречающимся с высокотехнологичным оружием, придется или полностью избегать столкновений, или носить броню. На высоких TL броня наконец-то легко справляется с повреждением ручного оружия. Тяжелая армейская броня сможет противостоять и более серьезной угрозе. Но такая броня, как и армейское оружие, редко доступна гражданским!

Кевлар (TL7)

Синтетический тканевый материал. Хорошо защищает от дробящих и режущих атак, но менее полезен против колющего повреждения, которое проникает сквозь плетение (и лазерного огня, просто плавящего его). Защита зависит от толщины брони.

Легкий: PD 2, DR 4 (PD 1, DR 2 против колющих). \$200, 3 фунта, для жилета; \$500, 7 фунтов, для всего тела.

Средний: PD 2, DR 8 (PD 1, DR 2 против колющих). \$300, 5 фунтов, для жилета; \$750, 12 фунтов, для всего тела.

Тяжелый: PD 2, DR 12 (PD 1, DR 2 против колющих). \$400, 7 фунтов, для жилета; \$1000, 16 фунтов, для всего тела.

Также нужно заметить, что даже если удар или пуля были остановлены, некоторая доля кинетической энергии все же производит дробящее повреждение. Когда пробрасываются повреждения для атаки цели в кевларовой броне, каждая «5» или «6», выпавшие на кубике, добавляют один хит к тому повреждению, которое преодолело DR брони.

Легальность кевларовой брони равна 3. Жилет закрывает только торс и пах, и может скрыто носиться под одеждой. Жилет одевается за 10 секунд и снимается за 5 секунд. Удвойте это время для полного костюма.

Монокрис (TL8+)

Похожий на кевлар, но плетение состоит из двухфазного однокристаллического металлического волокна. Он во всем схож с кевларом, кроме как в сопротивлении колющим атакам, но имеет в два раза больший DR и в два раза большую цену. Когда пробрасывается повреждения от атаки по цели в монокрисе, любая выпавшая «6» означает, что к прошедшему DR брони повреждению добавляется один хит.

Аблативная (плавящаяся) броня (TL7-9)

Эта тяжелая броня дает защиту от лазеров и бластеров. Она плавится или испаряется при попадании, отводя часть разрушительной мощи луча. Она также в некоторой степени эффективна против другого оружия. Она намного более полезна для защиты от убийцы, чем в перестрелке.

Против лазеров, огнеметов и бластеров аблативная броня дает PD 4, DR 6. Против любого другого оружия она имеет PD 1, DR 1. Удвойте этот DR на TL8 и сделайте это еще раз на TL9. Так или иначе, эффект аблативности означает то, что каждые 4 хита, остановленные броней, уменьшают DR зоны попадания на 1.

Аблативная броня имеет Легальность 3. Она поставляется в виде жилета или костюма, закрывающего все тело. Жилеты весят 15 фунтов и стоят \$100. Они одеваются за 10 секунд и снимаются за 5 секунд. Полные костюмы весят 40 фунтов, стоят \$300. Они одеваются за 20 секунд и снимаются за 10 секунд.

Рефлекс (TL8+)

Легкая, хорошо отражающая броня из полированного металлического волокна. Она хорошо отражает лазерные лучи и все лучи меньшей интенсивности. Она бесполезна против других атак. Ее можно носить поверх другой брони, объединяя ее PD и PD «внутренней» брони. Рефлекс имеет PD 6, DR 2 против лазеров; PD 3, DR 0 против другого лучевого оружия, включая бластеры, но не звуковое оружие, и PD 0, DR 0 против всего остального оружия. Полностью защищает от нормального огня (но не огнеметов) в течении трех секунд, после чего наносится обычное повреждение.

Легальность рефлекса – 3. Куртка (защищающая торс и руки) стоит \$150 и весит 1 фунт. Костюм, закрывающий все тело, стоит \$300 и весит 2 фунта. Одевание костюма занимает 20 секунд, снятие – 10 секунд; 10 и 5 секунд для куртки.

Рефлекс шлемы (сделанные из легкого серебристого пластика) весят ½ фунта и стоят \$25. Или любой шлем может стать рефлективным, получая его PD, за \$50.

Боевой костюм пехоты (TL8+)

Боевой костюм пехоты состоит из химически покрытых и защищенных от радиации от куртки и штанов, носимых поверх одежды; костюм имеет карманы, карабины и крючки для закрепления оружия и снаряжения.

Грудь и живот носителя защищены пластинами из дюралевой стали, вставленными в ячейки волокнистого соединения и дающими PD 4, DR 40 торсу (зоны 9-11 и 17-18). Бронепластины и волокнистые соединения защищают руки и ладони (зоны 6, 7, 8) с PD 2, DR 12. Штаны этого же типа защищают ноги (зоны 12, 13-14) с PD 2, DR 12; бронированные ботинки закрывают ступни (15-16), давая PD 3, DR 15. За каждый TL выше 8 добавьте 10 к DR каждого компонента.

БКП куртка с перчатками весит 25 фунтов и стоит \$300; перчатки сами по себе весят 2 фунта и стоят \$30. Ботинки весят 5 фунтов и стоят \$70. Полный костюм, включая шлем, весит 40 фунтов и стоит \$510. Если надет весь костюм (перчатки, штаны, куртка, шлем и ботинки), то он дает полную защиту от химического и биологического заражения и неокислородных атмосфер, однако он не имеет внутреннего давления поэтому неприспособлен к вакууму.

Одевание БКП занимает 45 секунд, снятие – 20 секунд, и только половину этого времени, если одеваются только куртка или штаны, а костюм не герметичен.

Шлем БКП: Обычно носимый с остальным боевым костюмом пехоты, он закрывает и защищает все лицо. В него встроены два фильтра, дающие полную защиту от химического, биологического и радиоактивного заражения. В среднем фильтр заменяется раз в 48 часов (картридж стоит \$40 и весит ¼ фунтов). Когда он присоединен и закреплен к торсовой части, лицевой визор позволяет вести наблюдений даже на враждебном поле боя или в зараженной атмосфере.

Шлем имеет PD 4, DR 18, кроме визора (который закрывает все лицо, локация 5 спереди) имеющего PD 2, DR 10. 8 фунтов, \$240. На более высоких TL добавьте 10 DR за каждый уровень выше восьмого.

Большинство военных образцов имеет стандартный набор встроенных в шлем дополнений: HUD (\$500), активируемое голосом 128-канальный малорадиусный коммуникатор со скремблером (\$100) и активируемый подбородком мульти-визор (усиление света, солнцезащита и термовидение) (\$1200). Вместо использования отдельных батареек вся система работает на одной С батарее 6 месяцев. Эти дополнения добавляют 2 фунта к весу шлема и \$2000 к его стоимости на TL8.

Пехотная боевая броня (TL9+)

Пехотная боевая броня – костюм на все тело из металлических соединений и брони из керамических пластин, позволяющий солдату сражаться и выживать в любой среде. С закрытым визором шлема и интегрированным в шлем фильтром он является полностью герметичным и защищает от любого химического или биологического заражения или от враждебной атмосферы. При присоединении системы жизнеобеспечения (2,5 фунта, \$750) и баллонов с воздухом он может функционировать как скафандр. Все дополнения, доступные для скафандров, подходят и для него.

Жесткий металлокерамический корсет защищает торс (локации 9-11 и 17-18), давая PD 6, DR 65. Пластины из металлокерамики поверх волокнистого соединения прикрывают руки и ноги (локации 6, 8, 12 и 13-14) дают PD 4, DR 50. Бронированные рукавицы и ботинки защищают ладони (7) и ступни (15) с PD 3, DR 25. Шлем защищает голову с PD 6, DR 50, кроме визора, имеющего PD 4, DR 35 (локация 5 спереди). На более высоких TL используются более продвинутые материалы брони; повысьте DR на 15 во всех локациях за каждый TL выше 9.

Пехотная боевая броня одевается за 60 секунд и снимается за 40 секунд; это время уменьшается в два раза при успешном броске навыка Скафандр.

Броня весит 60 фунтов и стоит \$2550, включая шлем, но без специальных дополнений. Стандартные дополнения для шлема включают голографический HUD, малорадиусный коммуникатор со скремблером (\$75), и мульти-визор (\$600). Система работает на одной С 6 месяцев и добавляет 2 фунта и \$1075.

Силовая боевая броня (TL10+)

Силовая боевая броня – это сильно бронированный экзоскелет, который увеличивает ST носителя и дает защиту от атак. Из-за своей цены она обычно используется спецподразделениями – морпехами, дворцовой охраной или элитными штурмовыми отрядами. Силовая боевая броня – это близкий родственник военного боевого скафандра; кто-либо, использующий его, может использовать и боевой скафандр, но не его вооружение.

Тело защищено однодюймовыми пластинами двухфазового карбида, расположенными поверх шокопоглощающей подкладки, и дающими носителю PD 6, DR 100 торсу (локации 9-11 и 17-18) и PD 6, DR 75 конечностям и голове. Перчатки (локация 7) и лицевая панель (локация 5 спереди) имеют PD 6, DR 50. За каждый TL выше 10 добавьте к DR силовой боевой брони 25.

Экзоскелет дает носителю ST 20; ST может быть повышена до 30 за \$4000 за добавленное очко ST. Носитель делает все броски базирующиеся на DX с –1. Если костюм потерял обеспечение энергией, то пользователь все еще может двигаться, но ему придется использовать собственную ST для переноски более чем 100 фунтов брони!

Силовая боевая броня одевается за 4 минуты и снимается за 2 минуты. Каждый костюм должен быть специально подогнан под носителя; настройка костюма занимает 2 часа и требует броска Оружейного

Дела+2. Провал означает, что потребуется еще одна попытка; критический провал повреждает костюм и требует ремонта с броском Механики (Силовая Броня).

Шлем имеет встроенный сенсорный визор, голографический HUD и среднерадисный коммуникатор, все объединенное в управляемом голосом персональном компьютере (Комплексность 4 на TL10), встроенном в шлем.

Силовая боевая броня герметична и обеспечена внутренним давлением, т.е. приспособлена для работы в вакууме, с радиационным PF 20. Костюм имеет систему жизнеобеспечения, двадцатичетырехчасовой запас еды и воды, система внутренней очистки и 12-часовой воздушный баллон. Другие опции скафандров могут быть добавлены за дополнительную стоимость. Костюм работает одну неделю на D батарее, стоит \$30500 и весит 105 фунтов.

Киберкостюм (TL11+)

Совершенная форма «умной» персональной брони, киберкостюм похож на тонкий скафандр с маленьким рюкзаком.

Он функционирует как полностью герметичный скафандр, способный противостоять давлению до 100 атмосфер. Он поглощает солнечный свет для получения энергии и перерабатывает загрязнение и выдыхаемый диоксид углерода, обеспечивая носителя шестинедельным запасом воздуха и воды. В рюкзаке находится D батарея (которая снабжает все системы костюма для функционирования в течении суток без солнечного света) и недельный запас концентрированных рационов.

Киберкостюм состоит из многослойной трехмерной молекулярной ткани из волокон на алмазной основе и микроскопических контролируемых компьютером электрических моторов. Управляемый датчиками давления, расположенными внутри костюма, его материал действует как искусственные мускулы, дублирующие каждое движение носителя, мгновенно и без сопротивления, как если бы его вовсе не было. Другие датчики давления, покрывающие поверхность костюма, определяют форму того, чего касается носитель, и передают ему эти ощущения. В результате, DX при ношении киберкостюма не понижается, а его вес не учитывается в нагрузке носителя.

«Мускулы» костюма обычно запрограммированы на обычную ST пользователя, но тот может ее увеличить, вплоть до максимума в 20.

Каждый лазер имеет лазерные сенсоры, которые предупреждают носителя, если лазерный прицел или активный дезинтегратор начинает использоваться против него (давая ему +1 к Увороту) и хамелеоновую поверхность, которая автоматически меняет цвет и уменьшает тепловое излучение для маскировки под окружающую среду, давая -3 к любой попытке обнаружить носителя визуальными или инфракрасными средствами. Носитель может использовать голосовой контроль для изменения окраски костюма. Гражданские космолетчики часто используют эту особенность для украшения их костюмов кричащими цветами.

Киберкостюм защищает носителя с PD 5, DR 80. DR повышается на 20 с каждым TL выше 11. Из-за своей уникальной конструкции киберкостюм не может сломаться.

Вплоть до TL16 киберкостюмы – это наиболее общая форма легкой армейской брони, обычно носимой с поясом силового поля какого-либо типа на TL13 и выше. После TL12 киберкостюмы могут быть найдены практически где угодно, эти костюмы обычно носятся первооткрывателями, разведчиками и торговцами. Легальность киберкостюма – 1. Они весят 35 фунтов и стоят \$20000.

Все дополнения для скафандров доступны, но цена костюма включает шлем с сенсорным визором, малорадиусным (500 миль) коммуникатором с приемником нейтрино и голографическим HUD. За дополнительные \$5000 и пять фунтов может включать слой термально-суперпроводящей брони (см. ниже). Такие «военные» киберкостюмы имеют Легальность 0.

Термально-суперпроводящая броня (TL11+)

Также известная как энергетическая броня, является тонким слоем материала, способного поглощать и отражать электромагнитную энергию. Он может быть добавлен к обычному боевому бронекастюму, или другому закрытому костюму, например скафандру. Она уменьшает в два раза повреждение, производимое лазерами, рентгеновскими лазерами, огнеметами, микроволновыми дисрапторами перед вычетом из DR костюма. Он не имеет эффекта против других типов лучевого оружия или пулевого оружия. Например, лазерный луч произвел 51 хит повреждения, которое уменьшится вдвое до 25 и после этого из этой цифры будет вычтен DR брони (или половина DR, если это был рентгеновский лазер).

Термально-суперпроводящая броня, появляющаяся на TL11+, начинает нормально препятствовать рентгеновским лучам на TL13+. В этот же период она начинает обязательно включаться в армейскую броню. Это добавляет 5 фунтов и \$5000 к стоимости.

Броня средневекового стиля

Броня, сделанная «под средневековые» кольчуги и пластинчатые доспехи, может быть сделана из современных сплавов или высокопрочных пластиков или керамики. Она может приобретаться по частям или в виде целого костюма. Веса и цены для стилизаций под средневековую броню даны в GURPS Basic Set. Хотя такая броня может показаться фривольной, она очень популярна среди телохранителей, дуэлянтов и

путешественников по низкотехнологичным планетам, которые хотят быть хорошо защищенными и при этом не хотят бросаться в глаза.

На TL7 становится усовершенствованная *современная сталь*. Кольчуги и пластинчатая броня остаются такими же, как и прежде, за исключением повышения DR на 3.

На TL8 версии из *Дюралевой стали* повышают DR на 12; стоимость и вес остаются прежними. Также на TL8 доступны *Бронепластовые* версии (только пластинчатая броня – но не кольчуги), из высокопрочного пластика. Они намного легче, хотя и не дают такого сопротивления повреждениям, как версии из дюралевой стали. Бронепластовая броня уменьшает вдвое вес компонентов брони и повышает DR на 8. Цены такие же, какие даны в БС.

На TL9, пластины *двухфазового карбида* уменьшают вес вдвое, удваивают цену и повышают DR на 24.

Силовой Щит (TL11+)

Силовой щит – это плоское, закругленное энергетическое поле, выполняющее ту же функцию, что и средневековые щиты – блокирующий атаки. Дуэлянты часто используют их в дополнение к силовым мечам. Он дает PD 4 против любой атаки спереди; пуля или луч, попавшие в него, могут быть отклонены, но общее PD брони и щита не могут превышать 8. У него нет DR, но атаки не могут повредить его. Он позволяет блокировать любую атаку оружием, которое может быть заблокировано.

Щит генерируется массивным браслетом, носимым на предплечье. Он функционирует 30 минут на С батарее. \$500; ½ фунта. За \$1000 силовой щит может быть настраиваемым, давая возможность увеличить его до PD 5 (время работы – 15 минут) или PD 6 (5 минут). Легальность любого силового щита – 5.

«Обереги» (TL11)

Эти стационарные устройства используются по тому же принципу, что и силовые щиты; они проецируют плоское, закругленное силовое поле, могущее отклонять пули и лучи. Обычный «оберег» работает 2 часа на D батарее и создает поле 12 футов в диаметре. Если «оберег» используется в виде «забора», то половина этого поля будет находиться под землей (что ни окажет никакого влияния ни на «оберег», ни на землю). Поле имеет PD 8 и DR 2. Газ не может пройти сквозь него. Человек может шагнуть через него, но встретит некоторое сопротивление. Прокиньте ST чтобы пройти, ST–2 чтобы пробежать, но в случае попытки пробежать вы получите 1d–4 колющего повреждения.

Такой «оберег» весит 20 фунтов и стоит \$1000. Легальность – 5. Более мощные и покрывающие большую площадь версии доступны, но их стоимость возрастает в геометрической прогрессии!

6. Медицина

На высоких технологических уровнях технологии в медицине и лечении сильно усовершенствуются. Даже смерть не обязательно окончательна.

ГМ должен решить, какие из следующих медицинских технологий будут доступны, и каковы будут цены. Например, даже если полная замена тела доступна очень богатым, обычные нищие вполне могут обходиться протезами. Некоторые репрессивные правительства могут сделать из продвинутого медицинского ухода вознаграждение за особые заслуги.

Заметьте, что медицинские технологии, позволяющие «усовершенствовать» персонажа должны, для хорошего игрового баланса, стоить и очков персонажа, и денег.

Первая помощь и медицинский уход

После TL7 технология первой помощи, в общем-то, остается похожей на технологию прошлых эпох, но новые разработки, такие как Стимпак и Искусственная Кожа, вносят некоторую новизну. На TL8 первая помощь занимает 10 минут и восстанавливает 1d повреждения, но требует использования Искусственной Кожи. Если она недоступна, то первая помощь такая же, как и на TL7: 20 минут, восстанавливает 1d–1 повреждения. TL8+ Первая Помощь такая же как и на TL8, с дополнением некоторых специфических ультра-тек лечящих средств.

Терапевты: Как описано в БС, доктор может помочь пациентам, страдающим от обычных ран или болезней, следующим образом.

Медицинский TL	Частота броска	Пациентов у доктора
TL8	Два раза в день	50
TL9	Два раза в день	50
TL10	Три раза в день	50
TL11	Четыре раза в день	100
TL12	Пять раз в день	100
TL13	Шесть раз в день	100

TL14	Восемь раз в день	200
TL15+	Десять раз в день	200

Некоторые травмы лечатся по-другому. Замена конечностей описана в разделе «Клонирование» (ниже). Повреждение от радиации коварно и смертоносно, так как разрушает сами клетки, и это также описано ниже.

Терапевты на TL9+ даже более зависимы от своего снаряжения (особенно компьютеров) и лекарств, чем их более «примитивные» коллеги. Без своего сверхсовременного оборудования они действуют как доктора TL6.

Стоимость медицины

Стоимость медицинского ухода сильно варьируется в разных обществах. В некоторых социалистических обществах некоторое или все обслуживание будет бесплатным; цены для других обществ указаны ниже. Чем выше Рейтинг Контроля общества, тем на большее количество вопросов придется ответить в любом «легальном» госпитале.

Все цены указаны для обычных людей (или основной расы вселенной). Для вариантов гуманоидов, мутантов или генетически усовершенствованных людей добавьте к цене 10-60% (случайно, броском 1dх10% или в зависимости от уровня отклонения от нормы). Цены для инопланетян удвоены, если они близки к гуманоидам и возрастают на 100-600% (1dх100%) если они более чужды. Естественно, лечение людей также более дорого на территории инопланетян.

Медицинское обслуживание доступно на трех уровнях:

Амбулаторный уход – Врачебное Дело 12. \$150/день.

Больничный уход – Врачебное Дело 14. \$750/день.

Эксклюзивный уход (личная палата, доктора и т.д.) – Врачебное Дело 16. \$3500/день.

Борьба с болезнью

Вакцинация

Даже на более низких технических уровнях вакцинация доступна, и она позволяет пользователю стать иммунным к множеству специфических болезней. На TL8 почти все известные болезни можно предотвратить специфической вакцинацией. Любая путешествующая между звездами цивилизация включит ее в процедуру полета; вам придется обновить свой иммунитет перед новым путешествием.

Неизвестные болезни – другое дело. На новых планетах вполне вероятно встретить неизвестные инфекции. Разведчики и колонисты рискуют больше всех; ГМ может применить свое воображение на всю катушку при изобретении новых болезней. Неизвестная «чума» всегда пугает общество. Подозреваемого в заболевании не пустят ни на один из цивилизованных миров.

Панимунность

В организм запускают специально выращенный набор искусственных микроорганизмов. Они опознают «дружелюбные» клетки и атакуют остальные. Если вам введут набор, созданный для другого человека, то вы перенесете тяжелую аллергическую реакцию и не получите никаких выгод.

Панимунность имеет постоянный эффект. Ее «мощность» зависит от качества доступных биотехнологий:

Уровень 1 (TL9): +3 к НТ для сопротивления любой болезни. Вероятная цена: \$1000.

Уровень 2 (TL10): +8 к НТ для сопротивления болезни. Вероятная цена: \$5000. ГМ может потребовать заплатить за это 5 очков.

Уровень 3 (TL11): Полная панимунность: равносильно преимуществу Иммунитет к болезни, но без требования к минимальному НТ. Вероятная цена: \$20000 – хотя она может быть бесплатной для членов Службы Изысканий. Однако это нужно оплачивать как преимущество – 10 очков.

Клонирование

Клонирование – технология TL8, позволяющая вырастить идентичное тело из клетки некоего человека. При трансплантации органа или конечности от клона не наблюдается проблемы отторжения. Поэтому любая часть тела (и даже глаз) может быть заменена.

Установки для клонирования на TL8 доступна лишь в хороших больницах, в то время как уже на TL9 ее может иметь ваш семейный доктор. Форсированное выращивание клона занимает 6 недель. Типичная стоимость выращивания одной части тела, глаза или органа – \$5000. Или вы можете вырастить целое тело за \$10000 и использовать его как склад запчастей. Однако его поддержка потребует \$1000 в месяц.

Сама операция по трансплантации будет стоить еще \$10000 за каждую заменяемую часть. Два месяца постельного режима потребуются для того, чтобы срослись нервы. (Уменьшите это время на неделю за каждый TL выше 8, но не меньше, чем до одного дня!)

Персонаж, который начал с физическим недостатком, таким как отсутствующий глаз или конечность, должен выкупить этот недостаток, если он трансплантирует себе замену.

Клоны-граждане

Новый клон – физически взрослый (обычно выглядит на 25 лет, или на возраст оригинала, если то младше 25), но его память чиста. Поэтому немногие видят что-то неправильное в использовании тела клона как источника трансплантатов. Однако всегда есть возможность обучить клона и включить его в общество.

В некоторых сообществах таким клонам дают минимальное образование и используют их как слуг и рабочих. В других клонирование – всего лишь еще один способ производства потомства. В таком случае новый клон может быть такого возраста, какой захотят его родители, от младенца до взрослого.

Семьи клонов

Сообщества, которые поощряют клонирование, могут создавать «семьи клонов». Такая семья может состоять из любого количества генетически идентичных личностей. Они могут быть одного возраста или изображать как настоящую семью. Простая генетическая манипуляция может изменить пол некоторых – но все равно они будут выглядеть одинаково, думать одинаково и действовать одинаково. Члены такой группы будут очень хорошо кооперироваться. Команда корабля или население целого города могут состоять из клонов, тренированных в разных специальностях. Семья клонов может быть Покровителем для ее членов.

Социальные опасности клонирования

Некоторым сообществам неконтролируемое клонирование может представлять угрозу. Возможности включают:

Богатые люди могут клонировать себя в бесчисленных количествах.

Использование клонов (обычно очень привлекательных и известных людей) как секс-рабов или живых игрушек.

Использование тела клона в качестве «доказательства» смерти преступника – в то время как он продолжает свою карьеру под другим именем.

Милитаристические правительства могут попытаться создать супер-армии при помощи клонирования наиболее компетентных и верных солдат – особенно если доступна запись мозга (см. ниже).

Для предотвращения таких возможностей большинство правительств с Рейтингом Контроля 2 и выше регулируют клонирование. Неразрешенное клонирование личности почти всегда нелегально. Клоны могут иметь или не иметь гражданских прав, и эти права могут зависеть от социального положения «оригинала» клона.

Трансплантация мозга

Эта продвинутая трансплантация, доступная на TL8, позволяет пересадить старый мозг в новое клонированное тело. Операция стоит минимум \$50000 и требует двух месяцев восстановления. Из-за того, что мозги не регенерируют, эта операция не обеспечивает бессмертия... но может увеличить продолжительность жизни.

ГМ должен «пустить время вспять» для любых атрибутов, которые игрок потерял из-за возраста, возвращая им уровень, соответствующий уровню их молодости и заставляя его оплачивать очками персонажа эти усовершенствования (по той же стоимости, что и при создании персонажа).

В таком случае ведите отдельный отсчет возраста мозга (который контролирует потери IQ из-за старения) и возраста тела (который контролирует потери трех других атрибутов из-за старения).

Запись мозга

Эта технология TL9 позволяет прочесть разум личности механически и «воспроизвести» его в клоне. Это стоит \$5000 и требует одного часа и больничного оборудования. В таком случае клон не будет беспмятным; он будет обладать дубликатом разума оригинала. Иногда возникает потребность в дублировании людей – единожды или многократно. Но обычно причина записи мозга – потребность в «запаске», на случай если оригинал умрет, а клон займет его место.

Когда клон «активируется» после официально подтвержденной смерти оригинала, большинство сообществ считает его «наследником» личности оригинала, со всеми его правами и собственностью. Но некоторые сообщества налагают на это специальный Налог Возвращения!

Есть два пути передачи памяти. Один – прямое программирование: оригинал посещает склад клонов и программирует клон на свои воспоминания. Это может повторяться как угодно часто за \$2000 за визит. Если память клона не была обновлена в течении месяца, то она снова становится «чистым листом».

Или же, если доступно оригинальное тело, то вся его память на момент смерти может быть переписана прямо в мозг клона за \$5000. Это должно быть проделано в течении дня. Однако, использование лекарства «Приостанавливатель» (см. раздел «Лекарства») увеличит этот срок на два дня; замораживание тела

сохранит его в течении десяти дней (не суммируется с «Приостанавливателем»). Тело должно быть относительно цело: оно должно быть повреждено не более чем на –5хНТ, мозг не должен быть поврежден механически или радиоактивно. Персонаж будет помнить свою смерть и должен сделать бросок Воли или получить новую Фобию из-за травмирующих воспоминаний.

Второй метод – сохранять память механически. Это называется «пленкой записи мозга». Пленки записи мозга TL9 требуют использования Механического Устройства Сохранения Памяти или просто МУСП. Оно занимает объем 2 куб. ярда и весит 800 фунтов. Его аналог на TL10+ может сохранить все личные воспоминания в виде примерно 100 Гб видеoinформации. Так или иначе, механическое сохранение памяти занимает 2 часа и стоит \$25000. Но она хранится почти вечно.

Если клон уже «разбужен» и получил собственный жизненный опыт, то попытка запрограммировать его на новые воспоминания (любым методом) просто сведет его с ума.

Игровые эффекты записи мозга

Если клон активирован при помощи записи мозга, он будет иметь только ту память и навыки, которыми обладал персонаж во время последнего сеанса «сохранения». Новое тело обычно выглядит на 25 лет, если только заказчик не пожелает иного.

В любом случае, пробужденный клон очнется с DX–6 и IQ–2 из-за того, что разум адаптируется к телу. Делайте бросок НТ раз в неделю; успешный бросок восстанавливает 1 очко в обеих характеристиках; критический провал отбрасывает на 1 очко назад.

Социальные эффекты записи мозга

Первое и самое главное: вы *никогда* не можете быть уверены, что кто-то умер навсегда. Образцы клеток могут сохраняться замороженными; записи мозга легко спрятать. Даже если противник официально мертв и не имеет доступа к своим деньгам и собственности, он все еще может «вернуться с того света» и отомстить.

Запись мозга также позволяет существовать многим копиям одной личности. Это не одобряется большинством сообществ (хотя некоторые могут не заботиться об этом и позволяют людям свободно копировать самих себя, что приводит к появлению семей клонов). Если кто-либо приговаривается к смерти, то его неактивизированные клоны и записи мозга также уничтожаются.

К тому же некоторые сообщества могут требовать от производителей создавать только одноразовые пленки. Их «проигрывание» приводит к автоматическому самоуничтожению записи. Запись пленок мозга и выращивание клонов в этом случае будут жестко контролироваться правительством, хотя всегда возможны подпольные лаборатории.

По желанию ГМа, на TL10+ технология может позволять воспроизвести запись мозга в клоне *другого человека*. Это может привести к удивительным и отвратительным последствиям.

Заморозка

Другой способ избежания смерти или хотя бы удаления ее момента во времени – это заморозка. Эта технология обычно становится доступна на TL9. Это может спасти человека, даже если он уже находится в состоянии клинической смерти – ведь в таком состоянии раненый или больной может быть сохранен на время, достаточное чтобы доставить его в больницу. Если текущий уровень технологии не позволяет спасти умирающего, то он может храниться до тех пор, пока нужные технологии не появятся. Или, если доступны клонирование и передача памяти, тело в заморозке может быть сохранено до того момента, когда клон будет готов. Субъект не начнет разлагаться ранее, чем через 1d часов после извлечения.

Другое важное назначение заморозочных труб – быть установленными на МЧС космических кораблях.

Чтобы заморозить или разморозить кого-либо нужно потратить один час. Заморозочные трубы используют глубокую заморозку и лекарства для сохранения субъекта и функциональны, пока есть питание (заморозочная труба может работать шесть месяцев на Е батарее в комнате с нормальной температурой). Другого обслуживания не требуется.

Обычно они устанавливаются на кораблях и в больницах и не мобильны. Заморозочная труба с встроенным компьютером стоит \$55000, весит 750 фунтов и занимает объем в 2 куб. ярда.

Услуга по сохранению тела в заморозочной трубе стоит \$250/день для коротких периодов или \$50000 одноразовым платежом за неограниченное сохранение. Эта стоимость включает очень безопасное, хорошо охраняемое место хранения.

Регенерация

На TL12 в больничных условиях возможно использовать электрические импульсы для ускорения роста клеток. Это становится частью стандартного лечения обычных ран и подобных повреждений.

Более мощная версия, «поле регенерации», позволяет отрачивать потерянные конечности и части тела, хотя это и не безопасно. Пациент должен сделать успешный бросок НТ+4 или перенести неприятный

побочный эффект. В случае провала этого броска сделайте еще один бросок НТ. Если он критически успешен, то побочный эффект полезен (повышенные способности, пси-силы). Любой другой результат ведет к негативным эффектам, от потерь в НТ при «успехе» до неконтролируемого увеличения или странного изменения отраженных частей тела при провале. Если кто-либо испытал побочный эффект от лучей регенерации, то он будет переносить их снова и снова при их повторном применении – сделайте бросок НТ, чтобы узнать, насколько они серьезны.

Операции стоят по \$5000 каждая. Можно провести и несколько операций, но не чаще чем по одной в день. Палец может быть восстановлен за одну операцию; кисть или стопа – за две; рука по локоть или нога по колено – за три; целая рука или нога – за шесть. Малые органы вкуса и обоняния потребуют двух операций; более комплексные органы, например органы слуха и зрения требуют большего числа операций – обычно четырех для уха и пяти для глаза. Повреждения внутренних органов требуют от четырех до шести операций; повреждения мозга – восьми.

Бросок Врачебного Дела–2 требуется для управления лучом регенерации. На TL12 это не портативное устройство, оно может быть установлено на корабле или в больнице. Оно очень деликатно и легко разбивается при грубом отношении. \$60000, 1 тонна, 1 куб. ярд.

Регенерация на более высоких TL

За каждый TL выше 12, уменьшите стоимость и время операции вдвое, и дайте дополнительный +1 к НТ (и к спасению от побочных эффектов, и к определению их серьезности).

Также, за каждый TL уменьшите вдвое цену, размер и вес аппаратуры. На TL15 она достаточно портативна и ее можно увидеть даже на поле боя.

Старение

В некоторых вселенных будущего срок жизни человека будет сильно увеличен. Это опциональное изменение правила по старению, данного в БС.

Начиная с TL8, броски старения не нужно проводить до достижения 70 лет. Частота бросков увеличивается при возрасте 90 лет и через каждые последующие 20 лет.

На TL9 броски старения не производятся до 90 лет, и их частота возрастает в 110 и 130 лет.

На TL10+ броски старения начинаются в 110 лет, и их частота возрастает в 130 и 150 лет.

К тому же из-за того, что TL дает бонус ко всем броскам старения, потеря атрибутов от старения будет еще реже. Это также повысит возраст, который соответствует недостатку Старость; если проверки начнутся лишь в 70 лет, то быть 56-летним – вовсе не недостаток.

Если же доступны лекарства против старости, то старение может быть побеждено почти полностью.

Другие типы лечения

В некоторых вселенных возможны и другие процессы – пси-лечение или же технологии инопланетян. Или мозги людей могут быть установлены в тела роботов. Возможно, Предтечи обладали секретом бессмертия...

Бионика

На TL8 потерянные конечности могут быть заменены реалистичными механическими протезами – *бионикой*. Покрытые искусственной кожей, они могут выглядеть и даже на ощупь быть «как настоящие». Бионические протезы будут менее популярны, если общедоступны клонированные конечности, но они будут существовать и в этом случае.

Можно создать бионические протезы, сильно отличающиеся от оригиналов – более сильные, подвижные и т.д. Детали большей части этих частей вне фокуса этой книги. Они будут считаться преимуществами – требующими от игрока платы за них. Но даже «стандартные» бионические протезы будут иметь некоторое преимущество по сравнению с оригиналом.

Бионические части весят примерно столько же, сколько и обычные конечности или органы и считаются идентичным им, если не указано иное. Помните, что бионические части присоединяются к обычной плоти. Сверхчеловеческие навыки могут повредить не-бионические части тела.

Возможности и стоимость бионических частей

Стоимость дана для TL8; уменьшите ее в два раза на TL9 и еще в два раза на TL10. ГМ может разрешить другие бионические замещения за подходящую стоимость. Цены указаны для самих протезов. Операция по установке одной части стоит \$20000 (\$30000 за пару глаз); эта цена уменьшается на TL9 в два раза, но на последующих TL остается прежней.

Иногда могут быть доступны подержанные протезы. Они несколько дешевле, но в них может быть скрытый дефект (а может и не быть). Из-за своей стоимости бионика никогда не становится бесполезным хламом, если только она не полностью уничтожена... это дает фразе «оберегите тела» новое значение.

Кисть: Добавляет 1 к DX при ручной работе и дает ST 12 для захватов и определения рукопашного повреждения. \$12000. За десятикратную стоимость доступна версия DX+2 или ST 13; за пятидесятикратную – DX+2 и ST 13. Стоимость – ¼ стандартного повышения ST или DX.

Рука: Как для кисти, но ST бионической руки – 14. \$25000. За десятикратную стоимость доступна версия DX+2 или ST 15; за пятидесятикратную – DX+2 и ST 15. Навыки, требующие обеих рук, получают бонус, только если обе руки бионические. Нельзя купить и бионическую кисть, и бионическую руку, т.к. рука включает в себя кисть, хотя кисть может быть усилена отдельно. Стоимость – ¼ стандартного повышения ST или DX.

Нога: Каждая бионическая нога повышает Передвижение и дистанцию прыжка на 25% (округляя вниз). Для получения бонуса при прыжке нужно толкнуться с бионической ноги. Она также добавляет 2 к повреждению от удара этой ногой. \$25000. Стоимость – 10 очков за ногу.

Глаз: Бионический глаз корректирует все недостатки зрения, но не дает никаких бонусов. Однако доступны и продвинутые глаза, дающие бонус до +5. Возможны и глаза с аналогом преимущества Ночное Видение. В дополнение к стоимости в кредитах, эти преимущества должны быть оплачены очками персонажа. Стандартные глаза - \$35000 каждый. Продвинутые глаза должны покупаться парой для нормальной работы: \$45000 каждый за +1, \$60000 каждый за +2, \$100000 каждый за +3, \$150000 каждый за +4, \$200000 каждый за +5. Добавление Ночного Видения к одному глазу стоит \$15000. Если Ночное Видение установлено только на один глаз, то на другом придется носить повязку или конфликтующие сигналы дадут пользователю –2 ко всем броскам Зрения.

Ухо: Стандартные бионические уши позволяют нормально слышать. Однако доступны продвинутые уши, дающие эффект преимущества Обостренный Слух вплоть до +5 к броску Слуха. В дополнение к стоимости в кредитах, эти преимущества должны быть оплачены очками персонажа. \$20000 за пару, плюс дополнительные \$15000 и 2 очка персонажа за каждые +1 к Слуху.

Установка бионических частей

Для присоединения бионической части требуется бросок меньшего из Хирургии и Электроники (Бионика). Бионические глаза устанавливаются сложнее – со штрафом –2 к броску.

Хирургии и Электроники (Бионика). Бионические глаза устанавливаются сложнее – со штрафом –2 к броску.

На TL8 месяц после операции требуется постельного режима, т.к. должны срастись соединения электродов и нервов. На TL9 это займет две недели, на TL10+ – одну неделю.

Повреждение бионических частей

Все бионические конечности имеют PD 1, DR 3. Для того чтобы повредить бионический глаз или ухо требуется 2 хита, бионическую кисть – 4 хита, руку или ногу – 6 хитов. Повреждение бионической части не производит никакого оглушающего эффекта, временной потери DX или других «болевых» эффектов.

Ремонт бионических частей

Естественно, бионические части не заживают – они могут быть только отремонтированы или заменены. Стоимость ремонта зависит от величины нанесенного повреждения. Если бионическая рука получила половину от величины хитов, требующихся чтобы ее сломать, то стоимость ремонта составит 25% от цены самой части. Если было нанесено ровно столько повреждений, сколько нужно чтобы ее сломать, то ремонт будет стоить 50% от цены самой части и т.д. Однако если бионическая часть получит повреждение в два раза большее, чем требуется для ее поломки, то она считается уничтоженной и не может быть отремонтирована; ее можно только заменить.

И Электроника (Бионика), и Механика (Бионика) нужны для ремонта бионических частей; время, требующееся для выполнения этой работы, равно 2d–TL часов, но не менее чем один час. Экстренные полевые ремонты требуют проверки обоих навыков. Успех не восстанавливает НТ, но может позволить бионике снова стать работоспособной. Такой ремонт должен занять как минимум одну минуту на бросок.

Социальные эффекты бионики

Тем, кто используют бионику, придется считаться с собственными отличиями – и с тем, как другие к ним относятся. Превращение в робота целиком или частично может считаться Непопулярностью во многих кампаниях, особенно на низкотехнологичных или провинциальных планетах. Игроки могут неожиданно оказаться Гражданами Второго Класа – или, что еще хуже, считаться чьей-то Собственностью. Или им вообще могут не дать права на жизнь. Они могут переносить ухудшение Внешности, зависящее от природы

и содержания их бионики, и получать дополнительные штрафы на мирах с Нетерпимостью к роботам, киборгам или другим нелюдям.

Чудесные лекарства

Многие лекарства могут быть доступны. Фармацевтические компании всегда интересуются открытиями с новых планет.

Эти лекарства в основном созданы для человеческого обмена веществ (или обмена веществ основной расы). Большинство из них не будут давать эффекта, во всяком случае хорошего, существу с отличным от человеческого обменом веществ. Варианты для инопланетян, если они вообще есть, стоят на от 10% до 60% дороже указанной цены, в зависимости от того, насколько редко встречаются представители этой расы.

Как всегда цены даются с тем допущением, что ГМ может изменить их так, как это нужно для его компании. Цены обычно не уменьшаются с повышением ТЛ. Большинство сообществ будет ограничивать право доступа к некоторым лекарствам всех, кроме докторов (им требуется лицензия, получение которой возможно лишь при наличии Врачебного Дела 14+). Однако даже запрещенные лекарства обычно могут быть найдены за большую цену на черном рынке.

Некоторые лекарства доступны в виде пилюль; другие – впрыскиваются при помощи спрея; некоторые – и в том, и другом виде.

Усилители (TL8)

Это общее название для группы лекарств, временно увеличивающих ST, DX, IQ, HT или Передвижения. Одна «доза» добавляет одно очко. Эффект обычно длится всего несколько часов. После окончания действия увеличиваемый атрибут переносит штрафы, равное полученному бонусу и длящееся в два раза дольше.

При получении эффекта пользователь должен сделать бросок HT с коммулятивным –1 за каждую принятую дозу. Если бросок успешен, то атрибут повышается на количество принятых доз на число часов, равное величине запаса при броске HT (минимум 1 час, даже если бросок HT был сделан «впритык»). Если бросок был провален, то атрибут повышается на 1 на один час, вне зависимости от дозы, но его понижение через час будет таким же, как если бы подействовала вся доза. При критическом провале лекарство понижает атрибут на величину, равную количеству принятых доз, на один час.

После того, как один из Усилителей был принят, другой тип не будет иметь эффекта, пока не перестанет действовать первый (или могут появиться полностью непредсказуемые побочные эффекты!). Если еще одна доза того же Усилителя была принята спустя менее чем 24 часа после первой, то производится новый бросок HT, с штрафы, которые были бы, если бы эти две дозы были приняты одновременно. Положительные эффекты, если они проявятся, будут отражать только вторую дозу, но период «отката» будет таким сильным, как от суммы этих двух доз.

Пользователи Усилителей часто чувствуют себя очень хорошо, находясь под действием лекарства – это похоже на действие недостатка Самоуверенность. Некоторые Усилители с черного рынка, особенно Усилители DX, вызывают привыкание.

Это лекарство обычно доступно только докторам, хотя оно популярно на черном рынке и часто используется военными и наемническими организациями. Оно доступно в виде пилюль (начинают действовать через 30 минут после приема) за \$25/доза или шприцев (действующих мгновенно) за \$50/доза.

Болеутолитель (TL10)

Это лекарство полностью избавляет от боли на время в половину HT пользователя часов. Любые штрафы, обычно вызываемые болью, игнорируются полностью. Болеутолитель позволяет не переносить оглушения и других эффектов повреждения, пока HT не достигнет 0. Он позволяет не получать штрафы к активным действиям из-за боевых ран – пользователь просто совершенно не чувствует боли. Однако из-за этого персонаж может перенести больше повреждений, чем он думает, что приведет к отвратительным последствиям в долгосрочном периоде. ГМ должен производить все броски повреждения, переносимые пользователем Болеутолителя, секретно, и не говорить персонажу, что происходит, пока персонаж не свалится замертво или не решит осмотреть свои раны.

Дополнительно, IQ пользователя (и все связанные с ним навыки) в период действия этого лекарства снижен на 1.

Когда эффект Болеутолителя спадает, пользователь прочувствует всю боль от его ран. Потребление дополнительных доз заглушит боль, но каждая последующая доза будет действовать на час меньше предыдущей, пока не станет бесполезной. После этого должно пройти минимум 24 часа до того, как Болеутолитель снова станет эффективным. Прием более чем одной дозы одновременно не дает никакого эффекта, кроме того, что IQ понижается на 1 от каждой принятой дозы.

К сожалению, Болеутолитель вызывает привыкание. Если более чем три дозы принято за сутки, то пользователь должен сделать бросок HT для избежания привыкания. После этого повторяйте бросок, если употребляется еще одна доза, при условии, что со времени принятия последней дозы еще не прошло 24-х часов. Если произошло привыкание, то пользователю придется принимать в день по дозе для избежания

неприятных симптомов. Они заключаются в том, что «подсевший» не будет чувствовать боль не только при принятии Болеутолителя, но и без этого! Это лекарство легко вызывает привыкание и поэтому наркозависимость от Болеутолителя – это недостаток на 10 очков.

Легально доступен только докторам, но легко доступен на черном рынке. Поставляется в виде пилюли или спрея. \$50/доза.

Анти-старин (TL10)

Анти-старин замедляет процесс старения. Каждая доза замедляет процесс старения на один год (хотя на самом деле старение все же происходит, но всего на одну неделю вместо года). Естественно, это влияет на броски потери атрибутов из-за старения. Основная проблема – если перестать принимать это лекарство, то «маятник качнется в другую сторону» и старения будет происходить со скоростью год в неделю.

Дневная доза анти-старина – это две инъекции и шесть пилюль. Некоторые сообщества сохраняют анти-старин для лидеров, ключевых ученых и т.п. Другие – делают его доступным для любого, кто готов его оплатить. Рыночная цена - \$25000 за дозу. На черном рынке цены могут быть ниже, но лекарство может быть менее эффективным или иметь побочные эффекты.

Антирад (TL9)

Под этим названием скрываются многие различные виды лекарств, которые объединяет эффект частичной защиты от радиации. Антирад может быть принят до вероятного воздействия радиации (не более чем за неделю до него) или через час после него. Одна доза уменьшает в два раза эффективную величину полученного облучения; вторая уменьшит вдвое оставшийся шанс (до 75%) и т.д.

Пользователь Антирада должен сделать бросок НТ+3 минус число доз, употребленных за последнюю неделю. Провал означает временную потерю 1 DX. Заметьте, что Антирад не снижает уже нанесенный радиацией вред, он лишь уменьшает вероятность получения новых повреждений.

Доступен только лицензированным докторам, за исключением того, что может быть в наличии в комплектации аптечки первой помощи. Поставляется в виде микстуры или пилюли. \$150/доза.

Асцепалин (TL9)

Это лекарство мгновенно – но временно – восстанавливает НТ до его полного уровня вне зависимости от того, сколько повреждений перенесла жертва (она должна лишь находиться в сознании). Пользователь делает бросок НТ. Он будет «вылечен» на количество часов, равное величине запаса при этом броске плюс 2 (минимум 2 часа). Однако, находясь под действием лекарства, он будет переносить штрафы –2 к ST и DX.

Если же он провалит бросок НТ, то лекарство все еще будет работать в течение двух часов, но штрафы к DX и ST будут равны –4; в случае критического провала лекарство произведет повреждение, равное половине уже перенесенного пользователем.

После того, как действие лекарства прекратится, НТ пользователя вернется к той величине, которая была в момент принятия лекарства минус все повреждения, полученные пользователем после его принятия минус один от действия самого лекарства. Дополнительные дозы не дадут никакого эффекта. Асцепалин чаще всего продается только лицензированным медикам. Он может быть найден на черном рынке, но не так легко, как остальные типы лекарств. Поставляется только в виде шприцов. \$150/доза.

Генерицилин (TL10)

Это очень мощный антибиотик общего назначения. Он помогает не при абсолютно всех болезнях, но шансы спастись все же повышает. При заболевании неизвестной болезнью Генерицилин добавляет 1d–1 к эффективному НТ для сопротивления ей или выздоровления (делайте отдельную прокидку эффективности единожды при столкновении с каждой новой болезнью). Для большинства нормальных Земных болезней он будет давать к НТ бонус в 4.

Принятие нескольких доз не дает побочных эффектов, за исключением того, что после нескольких недель регулярного использования белки глаз приобретают заметный зеленоватый оттенок. Доза задерживается в организме на неделю.

Полезен только для людей; ядовит для большей части других рас (хотя некоторые из них могут иметь ему свой аналог). Доступен только лицензированным медикам, за исключением того, что может быть в наличии в комплектации аптечки первой помощи. Поставляется в виде микстуры. \$100/доза.

Граванол (TL9)

Это лекарство позволяет пользователю действовать в условиях высокой гравитации. Доза Граванола действует в течение недели и защищает от любых медицинских опасностей, связанных с повышением гравитации на два уровня. Например, обычные Земляне при использовании Граванола смогут безопасно находиться в зоне с гравитацией до 1,59 G без эффекта для их НТ. Дополнительные дозы бесполезны.

К сожалению, Граванол быстро вызывает привыкание. Делайте бросок НТ за каждую неделю использования с коммулятивным –1 за каждую предыдущую неделю его употребления. Любой проваленный бросок означает привыкание. Так как Граванол легален, быстро затягивает и довольно дешев, то создание персонажа с этим недостатком означает получение 5 очков за этот недостаток. Однако привыкание не дает

очков, если получено во время игры. Привыкание к Граванолу требует его употребление раз в неделю, а не ежедневно. Доступен в виде пилюль. \$70/доза.

Гиперкоагулин (TL8)

Когда употребляется пациентом с открытой раной, он вызывает ее мгновенное рубцевание и прекращение потери крови за 1d+4 секунд. Он восстанавливает одно очко НТ и прекращает получение дополнительных повреждений от кровопотерь. Это лекарство должно быть вколото как можно ближе к ране. Укол, сделанный «впрок» на случай получения раны подействует, только если она будет нанесена не позднее чем через 5 минут после него.

Передозировка этого лекарства может быть смертельно опасной; каждая дополнительная доза, принятая в течение 24-часового периода с момента принятия первой, требует броска НТ минус общее число принятых доз. Проваленный бросок означает неконтролируемое свертывание крови и остановку сердца. Полноценное медицинское оборудование (полная замена крови и, возможно, трансплантация сердца) потребуется для спасения его жизни. Это лекарство обычно доступно только лицензированным врачам, хотя две дозы содержатся в любой аптечке первой помощи. Доступно только в виде шприца. \$25/доза.

Стимпак (TL9)

Доза этого лекарства лечит 1d любого типа ранений. Это занимает 10 минут после инъекции шприцем или 1 час после употребления пилюли. Пациент должен также получить первую помощь или хотя бы быть перевязан; Стимпак сам по себе не может «срастить» раны! Он не оказывает никакого эффекта на НТ, потерянное от радиации, болезней или других повреждений, не связанных с ранениями.

Если вторая доза принимается в течение 24 часов, она может быть менее эффективной. Пациент должен сделать бросок против НТ с модификатором -2 за каждую дозу, употребленную в течение 24-часового периода после первой. Если бросок провален, то лекарство не будет иметь положительного эффекта и пациента начинает тошнить, и он теряет пространственную ориентацию, что дает -1 к DX и IQ на 24 часа. В случае критического провала оно вызывает 1d повреждения.

Стимпак может быть найден в большинстве аптек первой помощи и врачебных наборов. Он может быть приобретен легально на большинстве миров, и только докторами – на остальных. Он доступен на черном рынке даже на тех мирах, где он по каким-то причинам нелегален. Поставляется в виде шприца (\$50/доза) и пилюли (\$20/доза).

Капсулы для возвращение в сознание (TL8)

Это небольшие, хрупкие капсулы. Если их раскалывают под носом оглушенного или находящегося без сознания, то он обычно полностью приходит в сознание (требуется бросок НТ+5). Никакого НТ не восстанавливается, пациент лишь приходит в сознание. Эти капсулы могут быть свободно приобретены в аптеках в любом обществе, кроме самых репрессивных.

Заметка для ГМов, водящих по низкотехнологичным мирам: На TL5 вместо этого лекарства используется нюхательная соль. На TL6 используется нашатырный спирт, емкостями с которым комплектуются все аптечки. Оба этих средства требуют броска против НТ для прихода в сознание.

Стимулятор (TL8)

Это лекарство мгновенно восстанавливает 1d потерянной Усталости. Сделайте бросок НТ; Усталость изгоняется лишь на число часов, равное запасу при этом броске (минимум один). Побочный эффект в следующем: когда это время подходит к концу, к пользователю возвращается все его «старая» Усталость плюс еще 2 единицы.

За каждую дозу, принятую в течение периода 24 часа с момента первого приема, добавьте пенальти в -1 к броску НТ. Несколько доз Стимулятора, принятые одна за другой, могут «подкосить» пользователя по истечению своего действия. Если Усталость в этом случае опускается ниже 0, то величина этой «отрицательной Усталости» вычитается из НТ. Других побочных эффектов нет.

Широко доступен. Пилюли (дают эффект через 30 минут) стоят \$25/доза. Шприцы (действующие немедленно) стоят \$50 за дозу.

Суспензия (TL9)

Суспензия замедляет все биологические функции. Поэтому благодаря ей смертельно раненый человек может прожить дольше. Но для этого ее нужно ввести до того момента, как сердце остановится! Человек, которому ввели Суспензию – даже если по правилам он уже умер – может быть доведен до нормального больничного оборудования, систем регенерации или заморозки. Под действием этого лекарства его невозможно вылечить, но ему также не может стать хуже.

Эффекты дозы Суспензии длятся 48 часов, после чего обмен веществ возвращается в нормальное состояние, или снова начинается разложение тела. В мертвое тело ее нельзя ввести повторно. В еще живого – можно, но каждая последующая доза требует броска НТ. Если он провален, то доза оказывается неэффективной и Суспензия не будет действовать на этого человека в течение (30–НТ) дней. Введение больше чем одной дозы одновременно не дает дополнительного эффекта. Суспензия довольно редка на

черном рынке, а легально доступна только лицензированным докторам. Поставляется только в виде шприцев. \$650/доза.

Торпин (TL10)

Торпин погружает пользователя в глубокий лечебный транс; он теряет сознание на 24 часа. По истечении этого времени все перенесенные повреждения полностью вылечиваются. Так или иначе, пользователь выходит из трансa полностью опустошенным требованиями, возложенными на его организм; Его ST равна 1. Он также будет очень голоден и должен есть как можно больше для восстановления потерянной ST. Стимулятор не восстановит ST, потерянную таким образом. Однако он может быть использован в экстренной ситуации для того, чтобы прервать транс. В таком случае величина восстановленного НТ пропорциональна времени, проведенному в трансe, но ST все равно будет равна 1.

Из-за того, что Торпин ускоряет обмен веществ, каждое его применение скорее всего увеличит эффективный возраст пользователя. Сделайте бросок против НТ при выходе из трансa. При критическом успехе пользователь не стареет. При успехе он стареет на месяц. При провале он стареет на число месяцев, равное числу, на которое был провален бросок. Критический провал состарит его на два года!

Использование Торпина обычно разрешено только докторам (хотя он доступен на черном рынке). Поставляется в форме шприцев. \$250/доза.

Искусственные ткани

Пластиковая кожа

Пластиковая заплатка, которая скрепляет края раны, заменяя обычную кожу. (Она даже принимает цвет кожи пациента, поэтому требуется внимательный осмотр для обнаружения ее применения). Когда плоть под ней удачно срастается, заплатка из пластиковой кожи отпадает. Пластиковая кожа имеется в любой аптечке TL8; без нее аптечка TL8 считается ее лишь аптечкой TL7. Пластиковая кожа также может использоваться для скрытия татуировок, шрамов и т.д., а также для изменения внешности. Стоимость - \$10 за заплатку площадью в шесть дюймов.

Искусственная кожа

Искусственная кожа доступна на TL11. Она может быть выращена или сформирована в секции, которые при присоединении к живому телу срастутся с ним. Субъект сможет чувствовать через нее как через свою собственную кожу.

Искусственная кожа может применяться и в косметических целях. На ней могут расти волосы, или она может включать симуляцию волос, или же даже хитиновую броню, пластинки или нечто подобное – однако такие дополнения увеличивают стоимость искусственной кожи в несколько раз.

После того, как искусственная кожа присоединена, ее невозможно отделить без использования специального химического нейтрализатора. Одна и та же секция может быть использована повторно после того, как эффект нейтрализатора пройдет (т. е. через час). После того, как заплатка из искусственной кожи остается на теле в течение НТх3 дней, она становится его (тела) частью и может быть удалена только хирургическим путем.

Появление искусственной кожи производит революцию в методах изменения внешности. Изготовленные заранее лицевые маски и «комбинезоны» из искусственной кожи/плоти могут полностью изменить внешний вид. Человек легко может превратиться в инопланетянина с шерстью, хвостом, и даже когтями, растущими из искусственных «лап». Или же мужчина может превратиться в женщину с «настоящей» грудью – и т.д., и т.п. Поэтому искусственная кожа высоко ценится как в преступном мире, так и среди агентов спецслужб – как быстрая, простая и имеющая «обратный ход» (если не используется очень долго) – альтернатива пластической хирургии.

Для правильной установки секции искусственной кожи требуется бросок Хирургии или Врачебного Дела–2. Применение изготовленных заранее средств для изменения внешности требует броска навыка Изменение Внешности.

Однако в использовании искусственной кожи таятся несколько опасностей. Любой, старающийся установить секцию – или даже просто касающийся ее – должен сделать бросок DX для избегания ее присоединения к его собственной коже (естественно, если она не закрыта). К счастью, для использования нейтрализационного спрея не требуется никакого специального навыка.

Использование искусственной кожи при первой помощи восстановит 2 единицы повреждения *дополнительно*, даже если первая помощь включает в себя нечто большее, чем установку «заплатки» (например, обычную перевязку). Единственный требующийся бросок – против DX, для избегания присоединения в неверное место.

\$50 за заплатку для первой помощи площадью в 6 квадратных дюймов (стандартно поставляемые), намного больше за специализированные формы (приобретение обычно разрешается только лицензированным хирургам).

Нейтролизатор искусственной кожи (TL9): Небольшой баллончик с химикатом, обработка которым позволяет отсоединить заплатки из искусственной кожи до того, как они окончательно приросли (т.е. в течение НТх3 дней с момента установки). Каждое применение удаляет заплатку площадью в 3 квадратных дюйма (или менее). Максимальное число применений одного баллончика – 10 раз. \$150.

Медицинское оборудование

Пневмошприц (TL7): Миниатюрный (размером с ручку) пневматический шприц, который может вводить лекарства при помощи сжатого воздуха. Шприц должен касаться пациента для его применения. Его впрыск может легко преодолеть одежду с DR не более чем 1. Удаление пустой склянки из под лекарства и установка новой занимают 2 хода. Воздушные картриджи могут использоваться при 100 инъекциях. \$125, вес незначителен. Заменяемые картриджи, \$10.

Аптечка первой помощи (TL8): Содержит 5 капсул для приведения в сознание, 5 заплаток из пластиковой кожи, пневмошприц и две инъекции Гиперкоагулина. Добавляет 1 к броску Первой Помощи. Имеет место для 10 доз любых других медикаментов. \$300, 1 фунт.

Врачебный набор (TL8): Докторская сумка, содержащая в два раза больше места под медикаменты, чем аптечка первой помощи, плюс под обычные бинты, болеутоляющие, стимуляторы и другие лекарства (все медикаменты приобретаются отдельно). Имеет место под любые другие лекарства, которые врач хочет добавить. Включает полный набор врачебных и хирургических инструментов соответствующего TL. Стоимость и вес не уменьшаются на более высоких TL; просто содержимое повышает качество. Этот набор – минимальное требование для использования Хирургии, Диагностики или Врачебного Дела без штрафа. Добавляет 2 к навыку Первой Помощи. Врач TL8+ без этого набора считается действующим как медик TL6. \$700, 15 фунтов.

Медсканнер (TL9): Компактный малорадиусный сканнер с встроенным медицинским компьютером, созданным для постановки медицинских диагнозов при использовании тренированным доктором. Эффективное расстояние – только 1 ярд (удваивается на каждом TL после 9). Хотя биосканнер может опознавать формы жизни и даже узнавать, больны они и/или умирают, он не сможет дать точного ответа о причине. Медсканнер же даст детальный диагноз об известных расах – в руках обученного пользователя. При успешном броске на Использование Электроники (Медицина), он добавляет +3 к броску Диагностики, +1 за каждый TL после 9. Медсканнер также обнаружит импланты, если бросок был сделан с запасом в 3 или более. \$900, 1 фунт.

Диагностическая кушетка (TL9): Размером 7х3х3 футов, она укомплектована полным набором биологических и медицинских сканнеров. Пациент ложится на нее, после чего результаты проецируются на вынесенный на штативе экран. Дает +5 к навыку Диагностики, как описано ниже для Медсканнера. Не переносим; должен быть стационарно установлен на палубе корабля или в больнице. \$12000, 250 фунтов, 3 куб. ярда. На TL10 уменьшите вдвое цену и добавьте еще +1 к навыку. На более высоких TL диагностическая кушетка редко используется; для получения диагноза намного чаще используются автомедики.

Автомедик (TL9): Эта по-настоящему ультра-технологичная вещь способна ставить диагноз и лечить практически любую болезнь или повреждение. Доктор не требуется; пациент получает наркоз и полностью изолируется. Если ранение в принципе излечимо, то Автомедик попытается с ним справиться, используя свой условный уровень навыка. В его поставку включаются все необходимые лекарства и медицинские препараты, а также хирургические приспособления, которые необходимы.

Автомедик имеет встроенный компьютер с навыком 14 в Первой Помощи, и 13 в Диагностике, Врачебном Деле и Хирургии; добавьте к нему 1 за каждый TL после 9. Хотя он может вылечить от большинство болезней и ранений, он не может вернуть к жизни мертвого. К тому же у него нет воображения, поэтому неизвестные болезни или странные проблемы могут поставить его в тупик – из-за чего он введет пациенту Суспензию и запросит помощи извне!

Критические провалы при использовании автомедика весьма неприятны. Поврежденные или саботированные автомедики – смертоносные ловушки.

На TL9: \$50000, 600 фунтов, 4 куб. ярда. Смена запаса лекарств (обычно после 25 применений): \$5000, 50 фунтов. Обычная стоимость использования автомедика, помещенного в больницу – \$3000 в день.

На TL10, они занимают лишь 500 футов и 3 куб. ярда. На TL11+ – 400 фунтов и 2 куб. ярда. Стоимость остается той же.

8. Космические корабли

Это глава является не столько системой по созданию кораблей, сколько *мета-системой*, позволяющей ГМу легко создать систему создания корабля, соответствующую его кампании. Базируйте это на технологических решениях, которые вы приняли при создании своей вселенной (см. главу 2). Эти решения похожи на те, которые принимает автор научно-фантастической новеллы, создавая предысторию своей книги. Это позволит объединить ваши собственные решения о технологии в простую и логичную систему создания корабля.

Каждое значение цены, размера и массы в этой главе - лишь вариант для обсуждения. ГМ сам должен решить, какое из представленного оборудования доступно и включить его в список компонентов корабля для его кампании. Подробный пример создания подобной системы для TL10 расположен на стр. 89.

Цены и эффективность компонентов могут варьироваться, изменяя баланс кампании или создавая разнообразие. Например, двигатели искривления, производимые и продаваемые на Салусии, могут быть на 10% больше и массивней, чем обычные, но на 20% мощнее... и быть обслуживаемыми только Салусианскими инженерами.

Корпус

Корпус - это каркас корабля. Обычно корпус - это больше, чем оболочка. Он поставляется с палубами, кабелями, металлической обшивкой (но не броней), переборками и т.д.

Корпуса могут иметь бесконечное число форм; более важен размер. Размер корпуса измеряется в кубических ярдах. Размер корпуса определяет объем полезного пространства корабля, а также массу корпуса и цену. Некоторые обычные размеры корпуса:

Эвакуационная шлюпка: 5-200 куб. ярдов

Истребитель: 5-500 куб. ярдов

Разведчик: 50-500 куб. ярдов

Корвет: 1000-3000 куб. ярдов

Грузовое судно: 200-400000 куб. ярдов

Корабль-колонизатор: 30000+ куб. ярдов

Эсминец: 15000-20000 куб. ярдов

Крейсер: 50000-75000 куб. ярдов

Линкор: 100000-150000 куб. ярдов

Дредноут: 200000-300000 куб. ярдов

Орбитальный форт: 100000+ куб. ярдов

Чем выше TL, тем больше у кораблестроителя возможностей уменьшения стоимости за счет увеличения массы корпуса и наоборот. Для того, чтобы воспользоваться следующей таблицей, найдите в левом столбце соответствующий TL. Таблица содержит стоимость кубического ярда объема корпуса для каждой массы. Например, на TL10 корпус из лучшего доступного материала, стоящего \$2000 за куб. ярд, весит .001 тонны за куб. ярд. Но корпус в десять раз тяжелее (0.1 за куб. ярд) стоит только \$200 за куб. ярд.

TL	\$2000	\$1000	\$500	\$200	\$100
7	.01	-	-	-	-
8	.005	.01	-	-	-
9	.002	.005	.01	-	-
10	.001	.002	.005	.01	-
11	.0005	.001	.002	.005	.005
12	.0002	.0005	.001	.002	.002
13+	.0001	.0002	.0005	.001	.001

Статистика корабля

Цены, данные в этой главе, учитывают, что корабль будет построен по стандартным планам. Поддержанные корабли дешевле, выполненные на заказ – дороже.

Размер корабля указан в кубических ярдах. Иногда космонавты называют корабли как «N-тонники», что на самом деле означает, что они имеют корпус в N кубических ярдов. Это – дань традиции времен кораблей, рассекавших волны Земных океанов, размер которых измерялся в «водоизмещении» - весе воды, которую они вытесняли.

Объем компонента указан в кубических ярдах. Один кубический ярд – это 27 кубических футов, или же объем куба, имеющего ребро величиной в один ярд.

Масса компонента указана в тоннах. Она верна для гравитации в 1 G. Если масса предмета измеряется в фунтах, то ей можно пренебречь при его установке на корабль – но она все еще может быть важна, если она является переносной или этих предметов много (например, они являются грузом). ГМ не должен забывать об этом.

Масса корабля – это общий вес корабля в 1 G. Она дана в тоннах. Для большинства двигателей масса ограничивает скорость корабля (если двигатель вообще сможет его сдвинуть с места). *Полная масса* военного или пассажирского судна равна его собственной массе и массе заправленного горючего. Для грузового корабля *полная масса* складывается из его собственной *легкой массы* (с полной загрузкой топливом, но без груза) и *загруженной массы* (максимально доступной массы груза).

Броня

Любой корабль может добавить к корпусу броню. Эффект брони – понижение повреждений в битве; в данной в следующей главе боевой системе нет эффекта «пассивной защиты». Броня добавляет массу, но не объем. Следующая таблица похожа на предыдущую. Цены указаны за куб. ярд корабельной брони, а данные таблицы – *добавочная масса* за куб. ярд корабельной брони.

На более высоких TL кораблестроители могут делать выбор между несколькими разными видами брони, уменьшая стоимость за счет увеличения массы и наоборот. Если корпус небронирован, то Фактор Защиты (DF) равен 0. Если *окончательный* DF корабля после изменения видимости и размера корпуса равен 0 или менее, то считайте его равным 0.25. См. стр. 93.

Стоимость и масса, данные в следующей таблице умноженные на размер корабля в куб. ярдах, дадут кораблю Фактор Защиты 1. Двойная броня и масса даст DF 2, четверная – DF 4, увеличенная в 8 раз – DF 4 и т.д.

Большие корабли имеют относительно меньший объем поверхности. Для кораблей 100+ куб. ярдов общие стоимость и масса брони равны только 70% от указанных. Для кораблей 1000+ куб. ярдов – 50%. Для кораблей 10000+ куб. ярдов – 35%. Для кораблей 100000+ куб. ярдов. – 25%.

TL	\$1000	\$750	\$500	\$200	\$100
7	.2	-	-	-	-
8	.1	.2	-	-	-
9	.05	.1	.2	-	-
10	.02	.05	.1	.2	-
11	.01	.02	.05	.1	.2
12	.005	.01	.02	.05	.1
13+	.002	.005	.01	.02	.05

Силовые Поля

На TL11 и выше доступны силовые поля. Силовое поле дает эффект брони... пока есть энергия. Генератор силового поля имеет стоимость, массу, объем и потребление энергии, как и любой другой компонент. Размер требуемого генератора зависит от размера корабля.

Цены, данные ниже, верны для TL11. На TL12 уменьшите вдвое стоимость, массу и объем. На TL13 уменьшите стоимость, массу и объем в 5 раз. На TL14 уменьшите их в 10 раз. На TL15 уменьшите их в 20 раз.

Как броня, данные в таблице величины обеспечат ФЗ 1. Удвоенные стоимость, масса и объем дадут ФЗ 2, учетверенный – ФЗ 3, и т.д., как для брони. (Логично, что маленькие корабли не могут быть оснащены тяжелыми силовыми полями – они просто не обладают достаточно мощными двигателями!). Если корабль имеет и броню, и силовое поле, то их ФЗ складывается.

Силовые поля также защищают и от всех видов радиации. Силовое поле с ФЗ 1 имеет PF 10 против радиации, с ФЗ 2 – PF 100 и т.д.

Размер защищаемого корабля	Стоимость	Масса	Объем	Энергия
До 10 куб. ярдов	20000	2	1	2
До 100 куб. ярдов	40000	4	2	4
До 1000 куб. ярдов	100000	10	5	10
До 10000 куб. ярдов	200000	20	10	20
До 100000 куб. ярдов	400000	40	20	40
До 1000000 куб. ярдов	800000	80	40	80

Обтекаемость

Обтекаемость важна только кораблям, которым требуется вхождение в атмосферу (для посадки, или, например, для дозаправки из газового гиганта). Достаточно крепкий корабль, или тот, который оборудован контргравитацией, может выполнять эти задачи и без обтекаемости. (См. *Целостность Корпуса*, боковая колонка на стр. 94).

Обтекаемость требует дополнительных затрат и увеличивает массу корабля. Обычная обтекаемость (аэродинамическая форма) добавляет 50% к стоимости корпуса и 10% к его массе. Крылья удваивают стоимость корпуса и увеличивают на 25% его массу.

Корабль должен иметь крылья или контргравитационный двигатель для того, чтобы сохранять нормальную управляемость в атмосфере. Броски Пилотирования с обычной обтекаемостью получают пенальти -2. Корабли без обтекаемости получают пенальти на Пилотирование в размере -6. Добавьте 4 ко всем этим броскам, если корабль оснащен контргравитацией.

Герметизация

Боевые, разведывательные и им подобные корабли могут быть построены с добавочной гарантией герметичности. Это означает, что большее количество внутренних дверей воздухонепроницаемы и установлено больше шлюзов.

Стандартная герметизация (нет дополнительной стоимости) означат, что большинство стен и дверей имеют DR 6, HT 20, а стены и двери шлюзов (там, где они есть) имеют DR 12, HT 40.

Усиленная герметизация (+50% к базовой стоимости и массе корпуса) означает, что большинство дверей и стен имеют DR 8, HT 30. Двери и стены шлюзов, встречающихся уже чаще, имеют DR 16, HT 50.

Абсолютная герметизация (+100% к базовой стоимости и массе) означает, что вместо всех дверей (если только дизайнер не желает иного) устанавливаются шлюзы. Все стены и двери имеют DR 16, HT 50.

Создание корабля игроками

После того, как ГМ создает список доступного оборудования, игроки могут использовать его для постройки собственного корабля. Не рекомендуется делать доступными все детали и двигатели на каждом из миров. ГМ определяет TL, превалирующий в его кампании. Но творческий ГМ может, например, решить, что в его кампании в основном распространен TL9, за исключением того, что доступна контргравитация (TL12). На корабль вполне могут быть установлены детали, принадлежащие разным TL. Корабль даже может быть «отреставрирован», превращаясь из старого корыта в новейшее межзвездное судно. Или же на корабль может быть установлена какая-нибудь экспериментальная и/или секретная установка...

Назначение: Назначение корабля – это то, ради каких задач его создают. Вы не обязаны использовать корабль по тому назначению, для которого он проектировался – иногда из грузового корабля (после незначительных модификаций) получается отменное пиратское судно. Но у вас всегда должна быть некая идея о практическом применении корабля во время выбора компонентов при его создании!

Лист сверки создания корабля

Для того, чтобы создать космический корабль, следуйте этим инструкциям:

1. Решите, какой тип корабля вам нужен
2. Выберите размер корпуса, материал, броню, герметизацию и уровень напряжения.

3. Установите энергоустановку, маневровые двигатели и/или межзвездные двигатели. Добавьте массу горючего и реактивной массы, если необходимо.
4. Закажите каюты для команды и пассажиров и систему жизнеобеспечения.
5. Выберите оружие и защитное оборудование.
6. Добавьте сенсоры, компьютеры и другое оборудование.
7. Установите любые гравитационные или контргравитационные устройства. Определитесь с местом под груз и вспомогательную технику, если это необходимо.
8. Определите окончательную массу, объем, стоимость и энергопотребление всех компонентов. Проверьте, обеспечивает ли энергоустановка работу всего оборудования. Не забывайте, что корабли не могут использовать оружие в гиперпространстве, поэтому они могут использовать сэкономленную энергию для запуска гипердвигателей.
9. Определите STL ускорение корабля, если он имеет маневровые двигатели.

Уровень напряжения

Уровень напряжения корпуса зависит от величины веса (не массы), которую он может нормально выдержать. В случае 1 G вес и масса – это одно и то же. Корпус, предназначенный для работ в открытом космосе или не разгоняющийся более чем до 1 G, может легко обойтись очень маленьким уровнем напряжения. Кораблю, ускоряющемуся до 2 G (или приземляющийся на планету с 2 G), потребуется уровень напряжения, как минимум в два раза превосходящий его массу.

Считается, что стандартный корпус имеет уровень напряжения, равный его объему: объем 100 куб. ярдов даст уровень напряжения в 100 тонн. Это обычно соответствует кораблю, которому требуется садиться в условиях 1 G, и будет совершенно лишним для корабля, функционирующего в открытом космосе. Для его изменения увеличьте (или уменьшите) его стоимость и массу на 1% за каждые 2% повышения (или понижения) уровня напряжения. Например, его удвоение повысит стоимость и массу корабля на 50%.

Если корпус пытается выдержать вес, превышающий его уровень напряжения, он может расколоться. Делайте бросок Целостности Корпуса каждый раз, когда ускорение и гравитация увеличивают вес корабля выше его уровня напряжения, и каждый час после первого броска. При этом добавьте к этому броску штрафа в -1 за каждые 10% превышения веса над уровнем напряжения.

Энергоустановка

Любой корабль нуждается в источнике энергии. Энергия измеряется в мегаваттах (МВт) – для сравнения, гидроэлектростанция на Ниагарском водопаде дает около 500 МВт. Мы делаем допущение, что электроэнергия все еще будет использоваться, хотя методы ее получения могут быть различными.

Несколько источников энергии перечислены ниже. Объем выдаваемой энергии должен превышать тот объем, который требуется для сохранения энергоустановки под контролем. Поэтому энергия расщепления ядра, термоядерных процессов и антиматерии становится доступной для использования на один TL позже, чем они начинают использоваться на планетарных установках.

При создании большого корабля хорошей идеей может оказаться установка дополнительных источников энергии. Может быть разумной установка двух и более независимых источников энергии на случай аварии или повреждения в бою одного из них.

Химическое горючее (TL7)

Не является энергоустановкой по своей сути; химические ракеты являются Медленными реактивными двигателями, которые требуют *много* горючего, но не нуждаются в дополнительной энергоустановке. До TL9 использование химического горючего – это единственный способ преодоления кораблем Земной гравитации – см. боковую колонку на стр. 83. Космический корабль, чьим единственным движителем является химическое горючее, требует небольшого источника энергии (например, химических элементов или солнечных батарей) для обеспечения функционирования жизнеобеспечения и других систем корабля. _

Химические элементы (TL7)

Получают электричество химическим путем, используя сжиженный кислород и водород как горючее, при этом создавая воду. Стандартный химический элемент TL7 весит 5 тонн и занимает 1 куб. ярд, при этом стоя \$50000. Он выдает 1 МВт.

Горючее: для месячного функционирования 1 МВт элемент требует 300 тонн горючего: 33 тонны водорода (14 куб. ярдов за тонну) и 267 тонн кислорода (0.88 куб. ярдов за тонну). Обычная стоимость орбитальной дозаправки: \$100 за тонну. Эти газы могут производиться на настолько примитивных мирах как планеты TL6!

Преобразователь горючего для химических элементов – всего лишь устройство для электролиза. Энергия от другого источника (например, солнечных батарей) используется для разделения воды на жидкие водород и кислород. Потери энергии при этом процессе «круговорота воды» достигают 10%.

Для создания горючего корабль должен найти источник воды: Землеподобную планету или же астероид из льда. С другой стороны, корабль может хранить воду, которая является выходным продуктом реакции внутри элементов. Для этого потребуется хотя бы 10% дополнительного объема баков, но не увеличение массы.

Аккумуляторы (TL7):

Хранят электричество и выдают его, одновременно разряжаясь. Известны уже на TL5, но становятся достаточно мощными для использования на космических кораблях лишь на TL7. Аккумуляторы подходят для межзвездных двигателей, требующих много мощности для одновременного прыжка, входа в гиперпространство и т.п. В рамках игромеханики считается, что разрядка происходит за одну секунду.

Емкость аккумуляторов измеряется в МВт-ч (мегаватт-часах) энергии. 1 МВт-ч аккумулятор выдает столько же энергии сколько и 3600 МВт энергостанция – за *одну секунду* (под одной секундой понимается и время разрядки, и время, за которое такой объем энергии выдаст эта самая 3600 МВт энергостанция). Если аккумулятор оценивается в 20 МВт-ч, то он может быть полностью перезаряжен за 20 часов от энергоустановки мощностью в 1 МВт, за 2 часа от 10 МВт энергоустановки, за одну (!) секунду от 72000 МВт энергоустановки и т.д. На TL7 аккумулятор весит 5 тонн, занимает 1 куб. ярд и стоит \$20000 за каждые 1 МВт-ч.

Повреждение аккумулятора может выплеснуть всю его энергию мгновенно, с ужасающими результатами.

Солнечные батареи (TL7)

Солнечные батареи создают энергию из излучения звезд. «Обычная» панель солнечных батарей производит 1 МВ в вакууме при освещении, равноценном таковому в одной АЕ (астрономической единице) от Солнца. Естественно, эта величина зависит от яркости звезды и расстояния до нее; удвоение дистанции уменьшает выход энергии в 4 раза, поэтому солнечная энергия почти бесполезна на окраинах звездных систем. (С другой стороны, на расстоянии в 40 АЕ – орбите Плутона – от звезды-сверхгиганта класса В выход энергии будет равен 350МВт!)

Стандартная панель весит 80 тонн и занимает 80 куб. ярдов при хранении; развертывание до площади в 8000 квадратных ярдов занимает 30 минут (6 часов, если вместо автоматики применяется ручной труд). Стоимость - \$200000.

Солнечные батареи очень хрупки и будут практически мгновенно уничтожены в бою. Они не выдержат ускорения, большего, чем 1 G. По этой причине они редко оказываются развернутыми в условиях боя или повышенного ускорения. Космическая пыль и мусор также могут повредить панели, если будут двигаться очень быстро.

Покупка корабля

Приобретение корабля, скорее всего, будет за пределами финансовых возможностей игроков, даже обладающих несколькими уровнями преимущества Богатство. Однако несколько игроков могут объединить свое богатство для оплаты за корабль. Также учтите, что игроки могут не иметь собственного дома кроме корабля, в этом случае им может быть позволено тратить все свое состояние (а не его часть) на покупку корабля – см. стр. 38.

Покупка подержанного корабля

В сообществе, в котором звездные путешествия обычны, подержанные корабли будут общедоступны. Но как и в случае с подержанными машинами в 20-ом веке, покупатель должен быть начеку! Большинство торговцев подержанными кораблями имеют высокий уровень навыков Актерского Мастерства и Заговаривания Зубов. Для определения скрытых дефектов может потребоваться бросок Кораблестроения (Космические корабли) или соответствующих Инженерного Дела или Механики. В случае удачи покупатель может просто отказаться от покупки или попытаться

сбить цену.

Доступность подержанных кораблей остается полностью за ГМом. Сделка о покупке подержанного корабля может быть неплохим началом приключения.

Обычно цена равна 90% от цены нового для современного корабля в хорошей форме; 50-80% для потрепанного но все еще годного к полетам корабля современного дизайна; 30-40% для устаревшего или нестандартного корабля в хорошей форме; и 10-20% для устаревшего или нестандартного корабля без каких-либо гарантий.

Списанные военные корабли часто доступны по удивительно низким ценам; многие флоты списывают корабли сразу же после того, как им становятся доступны более совершенные модели. Однако корабли, полученные таким способом, могут иметь скрытые повреждения. По законам одних сообществ военные корабли должны быть разоружены перед продажей. По законам других – могут продаваться со всем вооружением.

А некоторые корабли могут быть *краденными*...

Стандартные дизайны

Большинство кораблей строятся по существующим планам корпусов. Если ваши запросы не звучат дико или не являются преступными, вы скорее всего сможете найти подходящие планы для требуемого корабля (набор планов – база данных размером около 1 Гб, \$1000 и более). Или судостроительная компания может предложить использовать их стандартные планы за соответствующую скидку. В целом способы достать стандартные планы полностью определяются ГМом. Чем более распространены космические путешествия в вашей вселенной, тем шире будет выбор доступных планов.

Игроки могут выбрать один из нескольких предлагаемых в планах вариантов брони, герметизации, жизнеобеспечения и других внутренних элементов. Изменение размера корпуса, двигателя или энергоустановки также возможно, но может (по желанию ГМа) повлечь дополнительные издержки.

Обычное время постройки корабля в порту Класса V – четыре недели за каждые 1000 кубических ярдов, но не менее чем 6 месяцев. Удвоение оплаты уменьшит это время в два раза, утроение – в 16 раз. Увеличенная в четыре раза оплата и «Очень Хорошая» или выше реакция (от использования влияния или подкупа) уменьшат это время до физического минимума: одной недели за 1000 кубических ярдов.

Покупка корабля (продолжение)

Этот процесс замет минимум 6 недель, при круглосуточной работе, и это как раз то время, которое потребуется военным судостроительным верфям для постройки корабля. Специальные устройства могут требовать дополнительного времени для установки. Все, что не доступно на местном рынке, должно импортироваться извне.

Меньшие верфи будут выполнять заказ медленнее. Порт Класса IV справиться с любым корпусом более 10000 куб. ярдов за вдвое большее, а с любым корпусом более 50000 куб. ярдов – втрое большее время (если такая работа будет вообще осуществима в нем). Порт Класса III вообще не имеет настоящего судостроительного оборудования. В нем может быть построен корабль до 1000 куб. ярдов за в четыре раз больший период.

Стоимость корабля, построенного по стандартным планам – это просто сумма цен всех его компонентов.

Строительство на заказ

Если планы недоступны, то их создание займет месяц (вне зависимости от размера корабля). Стоимость этой услуги – обычно \$1 за тонну, минимум \$10000. Утройте эту стоимость, если дизайнер будет иметь права продавать эти планы как «стандартные» после окончания их разработки.

Игрок с навыком Судостроение (Космические корабли) соответствующего TL может подготовить свои собственные планы. Кораблестроительная программа может помочь в этом! ГМ должен сделать единственный бросок навыка. Провал приводит к безрезультатной трате месяца работы. Критический провал позволит создать планы с изъяном, который кораблестроители не заметят... но ГМ может устроить катастрофу при первых же испытаниях.

Преимущество построенных на заказ кораблей в том, что никто не сможет точно знать, чего от них можно ожидать. Успешный бросок навыка Кораблестроения (Космические корабли) позволит определить его «водоизмещение», даст довольно полные знания об его энергоустановке и некоторые догадки о вооружении (вид турелей очевиден, а вот их содержимого – нет).

Переделка и ремонт

Подержанный корабль не всегда представляет собой именно то, что нужно покупателю, и может потребоваться его переделка. Поврежденный корабль может нуждаться в ремонте. Некоторые ситуации потребуют ремонта на верфи (см. стр. 122). Требуется ли для ремонта заход в док, или нет – определяет ГМ.

Стоимость переделки равна стоимости нового оборудования плюс 30%. Старое оборудование может быть продано для покрытия стоимости переделки, особенно если игроки – хорошие переговорщики.

Стоимость ремонта равна стоимости всего уничтоженного оборудования плюс 10% от стоимости поврежденного, но не уничтоженного оборудования.

Время, требуемое для ремонта или переделки, обычно равно половине того времени, которое потребовалось бы для построения корабля, равного по массе заменяемому или устанавливаемому оборудованию. Оно может быть уменьшено за увеличение оплаты, как описано выше – и, естественно, по решению ГМа.

Химические элементы (TL8+)

На TL8 химические элементы весят 0,5, занимают объем 0,1 куб. ярда и стоят \$50000. Для выдачи 1 МВт они должны переработать 150 тонн водорода/кислорода. После TL8 стоимость уменьшается в два раза.

Аккумуляторы (TL8+)

На TL8 аккумулятор весит 0,5 тонн, занимает 0,1 куб. ярда и стоит \$20000 за МВт-ч. После TL8 стоимость уменьшается в два раза, а вместо современных аккумуляторов может применяться некий иной метод хранения энергии.

Солнечные батареи (TL8+)

В десять раз более эффективные, весящие всего 8 тонн, занимающие объем 8 куб. ярдов, они дают 1 МВт на каждые 800 квадратных ярдов поверхности, при этом стоят \$200000. После TL8 стоимость уменьшается в два раза. Каждый TL удваивает величину ускорения, которой панели могут противостоять. Так солнечные батареи TL10 могут противостоять ускорению в 8 G.

Расщепляющая энергоустановка (TL8)

Производит энергию за счет расщепления атомов. «Топливом» для нее служат обогащенные радиоактивные вещества (например, уран на TL8); однако и уже «использованные» они все еще остаются радиоактивными, что позволяет использовать их при производстве боеприпасов! Стоимость: \$400000 плюс \$200000 за каждый дополнительный МВт. Масса: 2 тонны плюс 2 тонны за дополнительный МВт. Объем: 4 куб. ярда плюс ½ куб. ярда за дополнительный МВт.

Топливо: Урановые стержни. Требуется TL7+ технология для их подготовки; доступны по цене минимум \$80000 за стержень (каждый стержень выдает 1 МВт). Стержень вырабатывается за 2 года и после этого их можно продать за \$10000 для восполнения части затрат по покупке замены. Стержень в контейнере для безопасной транспортировки занимает до 0,5 куб. ярдов и весит 3 тонны. Объем и масса стержней, установленных в энергоустановку, уже включены в ее объем и массу.

Компактный *топливный преобразователь*, способный превращать подходящую руду в радиоактивное топливо, стоит \$350000, весит 10 тонн и занимает 8 куб. ярдов. Он требует 2 МВт энергии. Преобразователь включает встроенный компьютер для контроля за операциями; для обычного обслуживания нужен только навык Компьютерной Грамотности (один бросок в день). В экстренных ситуациях может потребоваться бросок навыков Механики или Ядерной Физики. Поиск подходящей руды потребует бросков Геологии или Старательства; радсканнер даст +3 или более! Максимальный объем переработки – 2 тонны руды в неделю. При этом один стержень получается из 10 тонн руды.

Расщепляющая энергоустановка (TL9+)

Получает электроэнергию прямо из теплоты, излучаемой расщепляющимися материалами, при помощи сверхпроводящей проволоки. Очень простое устройство; +2 к любому броску починки. Каждая установка стоит минимум \$40000, весит 1/2 тонны и занимает 1 куб. ярд, плюс \$20000, ½ тонны и 0,1 куб. ярд за МВт.

Использует стержни того же типа, что и версия TL8, но намного более эффективно. Их стоимость - \$80000 и занимают те же 0,5 куб. ярда и весят 3 тонны в качестве груза, но при этом из них извлекается вплоть до 10 МВт в течение двух лет.

Производство таких стержней требует оборудования TL9+. Топливные преобразователи TL9 имеют те же характеристики, что и на TL8, но безопаснее (+2 к броскам). После TL9 энергоустановки и преобразователи стоят в два раза меньше.

Термоядерная энергоустановка (TL9)

Получает энергию из превращения (распада) водорода в гелий. Каждая установка стоит минимум \$1000000, весит 10 тонн и занимает 5 куб. ярдов, плюс \$100000, ½ тонны и ½ куб. ярда за МВт.

Поврежденная термоядерная энергоустановка останется холодной – не существует никакой опасности радиоактивного заражения. Она не требует смены горючего; бак с водородом встроен и его хватит на 200 лет (что превосходит предполагаемую жизнеспособность самой установки).

Термоядерная энергоустановка (TL10+)

То же, что выше, но намного более эффективная. Каждая установка стоит \$200000, весит 1 тонну и занимает ½ куб. ярда, плюс \$5000, 0,1 тонна и 0,1 куб. ярд за МВт. После TL10 такие установки стоят в два раза меньше.

Антиматерия (TL11)

Получает энергию из соединения материи с антиматерией (в очень малых объемах). Каждая установка стоит \$20000, весит 2 тонны и занимает 1 куб. ярд, плюс \$1000, 0,05 тонны и 0,05 куб. ярда за МВт.

Горючее: Антиматерия стоит \$1000 за грамм анти-водорода. Каждый грамм способен давать 1 МВт в течение двух с половиной лет (ниже теоретического максимума, т.к. половина энергии уходит на поддержание полей, защищающих установку изнутри). Грамм антиматерии за пределами энергоустановки (в специальной “упаковке”) занимает 1 куб. ярд и весит 1 тонну. Эта “тара” очень надежно защищена от дегерметизации или взлома (возможно, в нее даже встроен компьютер с искусственным интеллектом). Эти меры предосторожности нужны из-за того, что грамм анти-водорода, соприкоснувшийся с граммом нормальной материи, высвобождает энергию, эквивалентную взрыву 24-килотонной атомной бомбы. Это испарит корабль или разрушит город.

Антиматерия (TL12)

То же, что выше, но намного более эффективная. Каждый грамм анти-водорода способен давать 1 МВт в течение 5 лет. Каждая установка стоит \$100000, весит 1 тонну и занимает 1 куб. ярд, плюс \$500, 0,025 тонны и 0,025 куб. ярда за МВт. Контейнеры для антивещества остаются прежними.

Карманная антиматерия (TL13+)

Имеет прежнюю эффективность, но намного меньше из-за продвинутой технологии формирования внутреннего поля. Требуется \$1000, 0,025 тонн и 0,025 куб. ярда за МВт (нет “базового” размера). Использует то же “горючее”. Считайте, что к этому периоду будет выработана безопасная технология хранения антивещества в небольших футлярах – иначе подобные миниатюрные энергоустановки будут малополезны.

Полная переработка (TL14)

Совершенная энергоустановка – получающая энергию из полной переработки малых объемов любого вещества. Такая установка стоит \$3000, весит 0,1 тонну и занимает 0,15 куб. ярда за 10 МВт.

Финансы

Очень редкий торговец примет оплату в виде наличных. Даже само предложение такой формы оплаты может шокировать законопослушного продавца. Корабли просто слишком дороги для этого. Более обыденный способ оплаты сделки по покупке корабля – через банк (в кредит). В этом случае банк платит продавцу, покупатель получает корабль и после этого производит погашение своей задолженности банку в течение многих, многих лет (разумеется, с процентами). Очень богатый продавец или правительство могут сами торговать кораблями «в долг».

Все указанные здесь цифры приблизительны и их реальное значение определяется местной экономической ситуацией, богатством, честностью и значимостью покупателя, запросами и жадностью

продавца, наконец, навыками ведения переговоров самих игроков. Обычно первый платеж составляет 10-20% (напрямую продавцу). Если корабль новый, то половина этой суммы выплачивается при заказе, а вторая – при получении.

Величина процентов колеблется от 8% до 16% (годовых). ГМ может рассчитать точные величины выплат. Быстрый-и-грязный подсчет: при ставке 8% годовых платите по 1% от исходной суммы платежа в течение 12 лет, при ставке 12% годовых платите 1,5% от исходной суммы платежа в течение 9 лет, при ставке 16% годовых платите 2% от исходной суммы платежа в течение 6 лет. Такая оплата подразумевает выплату и долга, и процентов – по истечению этого срока корабль полностью выкуплен.

Пример: Корабль стоит \$11000000. Первый взнос - \$1000000. Остальные \$10000000 выплачиваются по ставке 8% в год, что составляет 1% (\$100000) в месяц. Корабль будет выкуплен через 12 лет.

Банк потребует вас застраховать корабль и может даже выставлять свои условия на условия его использования, чтобы уберечь свои огромные вложения.

Покупатели, оказавшиеся на мели, могут удариться в бега. Это может оказаться интересным, особенно если есть богатый выбор мест, в которых можно спрятаться. По следам неплательщиков нередко направляют охотников за головами. Некоторые заимодавцы предпринимают и более прямолинейные меры (скрытые программы в компьютере корабля или даже встроенные бомбы) для обеспечения своевременности выплат.

Но как же гордые владельцы заработают денег для этих выплат? Вокруг этого может быть построена вся кампания...

Маневровые двигатели

Маневровые двигатели (иначе – двигатели нормального пространства) требуются если:

А). Корабль не имеет БЧС двигателя.

Б). Корабль должен взлетать с поверхности планет и не может использовать для этого БЧС двигатель.

В). БЧС двигатель корабля не подходит для маневрирования внутри планетарной системы. Обычно корабли с двигателями искривления не нуждаются в маневровых двигателях, а с прыжковыми двигателями – наоборот. Кораблям, обладающим гипердрайвом, маневровые двигатели нужны – если только их гипердрайв не контролируется с изумительной точностью.

Любой маневровый двигатель производит толкательное усилие (“толчок”), измеряемое в тоннах. «Толчок» определяет ускорение корабля (в G). Если корабль имеет массу 100 тонн и “толчок” в 100 тонн, то он может развить ускорение в 1 G. 1000-тонный корабль с таким же “толчком” будет ускоряться с 0,1 G и т.д.

Реактивные двигатели

Реактивные двигатели перемещают корабль выталкивая что-то (реактивную массу) в противоположную движению сторону. (“Реактивная масса” не равнозначна “горючему”. “Горючее” – это то, что используют энергоустановки для получения энергии).

Чем выше TL двигателя, тем больше доступная скорость. Это значит, что они могут использовать меньше реактивной массы. Однако повышается и объем энергии, необходимой для выброса тонны реактивной массы.

Мощность двигателя устанавливается ГМом, основываясь на общем техническом уровне и концепции кампании. Стоимость, объем и масса одинаковы для всех трех перечисленных ниже типов реактивных двигателей: \$10000, 1 куб. ярд и 0,05 тонны за МВт используемой энергии.

Выбор реактивной массы. ГМ выбирает какую реактивную массу использует конкретный двигатель. Есть много доступных возможностей. Вероятные кандидаты включают водород, воду и кадмий. Жидкий водород стоит \$100/тонна на орбите и занимает 18 куб. ярдов на тонну. Вода может очень дешевой (\$20 за тонну на орбиту) или же наоборот – в зависимости от территориальных обстоятельств. Кадмий стоит \$200 и занимает 0,25 куб. ярдов за тонну. Водород громоздок, но доступен везде; вода не может быть добыта на газовых гигантах, но распространена на астероидах и планетах земного типа; кадмий компактен, но менее распространен (к тому же он ядовит).

Медленные

Производят “толчок” в 1 тонну из 13 МВт подведенной энергии, разгоняя корабль до скорости 1,8 мили в секунду. Этот двигатель требует много реактивной массы. Для ускорения в 0,0001 G в течение

недели они требуют, чтобы 18% от массы корабля было реактивной массой. Химические ракеты – это Медленные двигатели, не требующие энергоустановки.

Средние

Производят “толчок” в 1 тонну из 130 МВт подведенной энергии. Могут использовать водород, воду и пр. Разгоняют корабль до скорости 18 миль в секунду. Для ускорения в 0,001 G в течение недели они требуют, чтобы 18% от массы корабля было реактивной массой.

Быстрые

Производят “толчок” в 1 тонну из 1300 МВт подведенной энергии. Пример: ионный двигатель, использующий испарения кадмия. Разгоняют корабль до скорости 180 миль в секунду. Для ускорения в 0,01 G в течение недели или 0,001 G в течение 10 недель они требуют, чтобы 18% от массы корабля было реактивной массой.

Безреактивные двигатели (TL9+)

Безреактивный двигатель или “толкатель” требует энергии, а не реактивной массы. Это противоречит законам физики в их понимании до TL9. Но это единственный способ производить длительные маневры с высоким ускорением без огромных затрат энергии.

“Толкатели” производятся по определенным стандартам – для разных задач. На корабль может быть установлено несколько “толкателей” для получения необходимого “толчка”. Стандартные размеры – 1, 5, 10, 100 и 500 тонн, 1000 тонн (1 килотонна), 5, 10 и 20 килотонн.

На TL9 безреактивный двигатель производит толчок в 1 тонну за 1 МВт энергии. За каждый потребляемый МВт масса двигателя повышается на 1 тонну, объем – на 4 куб. ярда, а стоимость – на \$50000. при использовании в атмосфере толкатели производят много выхлопов и жары, что делает корабль похожим на взлетающую ракету.

На TL10 безреактивный двигатель производит толчок в 1 тонну за 1 МВт энергии. За каждый потребляемый МВт масса двигателя повышается на 0,5 тонны, объем – на 2 куб. ярда, а стоимость – на \$20000. Такие “толкатели” производят гораздо меньше жара и выхлопов – они превращают в шлак место посадки, но не выжигают окружающую территорию.

На TL11+ безреактивный двигатель производит толчок в 10 тонн за 1 МВт энергии. За каждый потребляемый МВт масса двигателя повышается на 0,5 тонны, объем – на 2 куб. ярда, а стоимость – на \$20000. Проблема выхлопов и жары перестает существовать.

Скорость при использовании маневровых двигателей

Быстрейший способ добраться куда-то – разогнаться до половины пути, после чего развернуть корабль на 180 градусов и тормозить вплоть до пункта назначения. Этот метод использует горючее на протяжении всего путешествия. Естественно, можно сэкономить горючее, если лететь медленнее или ускоряться только на части пути. Вот примеры затрат времени на путешествия с использованием непрерывного ускорения:

Дистанция	0,0001 G	0,001 G	0,01 G	0,1 G	1 G	2 G
0,2 AE	4,5 мес	5,7 нед	1,8 нед	4 дня	31 час	22 часа
0,5 AE	7 мес	9 нед	2,9 нед	6,4 дней	2 дня	34 часа
1 AE	10 мес	13 нед	1 мес	9 дней	2,8 дня	2 дня
2 AE	14 мес	4,5 мес	6 нед	13 дней	4,1 дня	2,8 дней
5 AE	23 мес	7 мес	9 нед	2,9 нед	6 дней	4,5 дней
10 AE	32 мес	10 мес	13 нед	1 мес	9 дней	6,3 дней
50 AE	5,5 лет	23 мес	7 мес	9 нед	2,9 нед	2 нед
100 AE	7,8 лет	32 мес	10 мес	13 нед	1 мес	2,9 нед

Вторая космическая скорость

Чтобы корабль достиг второй космической скорости, стартую с Земли при помощи ракеты на химическом горючем, это горючее должно составлять 99% от его массы. При этом ускорение будет достигать 4-8 G.

Ступень ракеты весит одну тонну и занимает 1 куб. ярд за каждые 100 тонн толчка. Также требуются огромные емкости горючего: для водородного топлива потребуется 2,3 куб. ярда. Это горючее обычно стоит \$20 за тонну на поверхности и \$100 за тонну на орбите.

На TL9+ доступны безреактивные двигатели, и их также можно использовать для взлета. Любой

корабль с продолжительным ускорением больше чем 1 G может взлететь вертикально вверх и избавиться от притяжения Земли. Следующая таблица дает представление о времени ухода из гравитационного поля Земли при разных ускорениях:

G	Время	G	Время
1,01	30 часов	2	18 минут
1,1	3 часа	3	9 минут
1,2	90 минут	4	6 минут
1,5	35 минут	5	4,5 минуты

Эти числа базируются на разности между ускорением корабля и 1 G. Уменьшайте в два раза время взлета за каждое удвоение разности между ускорением и 1 G. Например, кораблю с ускорением 7 G на взлет потребуется 3 минуты.

Подсчет второй космической скорости идет по формуле $V_e = 6,9 \times g \times R$ (миль в секунду), где V_e – вторая космическая скорость, g – гравитация мира в G и R – отношение радиуса планеты к радиусу Земли.

Время достижения второй космической скорости равно $(V_e / (\text{ускорение корабля} - g)) \times 165$ секунд.

Взлет с крыльями

До TL13 это лучший способ, воспользовавшись которым корабль может взлететь с 1-G мира и отправиться прямо в космос. Корабль с контргравитацией может попасть в космос вообще без какого-либо толчка.

Если корабль имеет крылатую обтекаемость, то считайте его эффективную массу равной лишь 1% от исходной в Плотной атмосфере, 2% в Стандартной атмосфере и 5% в Разреженной атмосфере. Если маневровый двигатель дает толчок, равный 2% от массы корабля, то такой корабль может покинуть Землю.

Если корабль может взлететь с мира, то он может и приземлиться на него. Также зайти на посадку парением (вовсе не тратя энергии). Это даст штраф -4 к броскам Пилотирования.

Взлет с дополнительной помощью

Есть и другие способы взлета... лазерный запуск, катапульта, большая “рогатка”... Все это потребует очень дорогого оборудования для запуска. Это подходит для торговцев на регулярных маршрутах или челноков неприземляющихся звездных кораблей, но не для исследователей.

Звездные двигатели

Описанные здесь двигатели доступны на TL10. Мы не стали описывать специфические усовершенствования для каждого технического уровня выше 10. Общая рекомендация: на первом техническом уровне после появления стоимость и мощность остаются прежними, а масса и объем уменьшаются вдвое. На следующем техническом уровне масса и объем остаются прежними, но резко уменьшается стоимость... возможно – до 10% от изначальной.

Гипердрайв

Гипердрайв весит 1 тонну и занимает до 3 куб. ярдов; он стоит \$40000. Корабль требует один гипердрайв за каждые 100 тонн его общей массы.

Гипердрайв требует больших затрат энергии для входа в гиперпространство (“скачка”), и гораздо меньших – во время полета в гиперпространстве. Для совершения “скачка” требуются аккумуляторы, но большинство может перезарядить их еще находясь в гиперпространстве. Обычные требования энергии: 0.1 МВт-ч за тонну массы корабля для “скачка”, и 0.01 МВт энергии за тонну массы корабля для поддержки корабля в гиперпространстве на протяжении оставшейся части полета.

Часто требуется некоторое “время отдыха” между “скачками”. Причинами этой потребности могут являться: время, необходимое для расчета следующего “скачка”, неприятные физиологические побочные эффекты гиперпространства; или то, что само гиперпространство этого района должно “успокоиться” после произошедшего полета.

Прыжковый двигатель

Прыжковый генератор весит 2 тонны и занимает 8 куб. ярдов; он стоит \$70000. Корабль требует один прыжковый генератор за каждые 500 тонн своей массы.

Прыжковый двигатель требует энергии только при запуске “механизма” прыжка. Обычные энергетические требования этого процесса – 1 МВт-ч за тонну массы корабля. Звездные Врата требуют 2 МВт-ч энергии за тонну транспортируемого корабля, но они огромны и стационарны, что позволяет подавать на них энергию от местных электростанций.

Двигатель искривления

Двигатели искривления могут иметь различные размеры. Они создают БЧС “толчок” (“толчок искривления”), который действует по тому же принципу, что и “толчок” производимый маневровыми двигателями. Единица “толчка искривления” (ТИ) переместит 1 тонну массы на 1 парсек в день (в 1100 раз быстрее скорости света). Максимальная скорость кораблей искривления должна быть установлена ГМом. Вплоть до этого лимита верно соотношение “чем больше ТИ – тем быстрее летит корабль”.

Стандартный двигатель искривления стоит \$20000, весит 2 тонны и занимает 5 куб. ярдов, плюс \$5000, ½ тонны и 1 куб. ярд за каждые производимые 10 ТИ. Каждые 10 ТИ требуют 1 МВт энергии. Если корабль имеет несколько двигателей, то в случае потери одного из них он сможет продолжить движение с меньшей скоростью. Двигатель может быть перегружен для получения дополнительной скорости (см. *Инженер*, стр. 35).

Получение корабля без покупки

В большинстве кампаний основной целью персонажей игроков будет получение – или сохранение – их собственного космического корабля.

Они могут быть членами военной или другой правительственной службы, которая выдаст им корабль. Естественно, это агентство также определит для них некоторые обязанности, вне зависимости от того являются ли они специальными агентами или откомандированы для прохождения службы.

Они могут работать на корпорацию, которая обеспечит им наличие корабля. Однако опять же большая часть приключений будет выполнением заданий, соответствующих интересам кампании (обычно приносящим ей выгоду).

Если они присоединятся к пиратской или другой преступной банде, то могут получить корабль и даже некоторую долю свободы. Но им придется отдавать этой организации приличную часть всех доходов, и они окажутся под прицелом секретных служб. Груз часто станет опасным и всегда – нелегальным.

Персонажи игроков могут быть свободными торговцами или работать в качестве наемной команды на корабле, принадлежащем NPC. Свободные торговцы не позволят им использовать корабль для бесприбыльных приключений. Другие хозяева могут быть более либеральными и разрешать персонажам игроков самим определять направление полета и общее назначение использования корабля.

Персонажи игроков могут украсть корабль. Может оказаться, что после покупки они не смогут расплатиться по кредиту, или же они могут просто угнать его. Это всегда должно быть отыграно в виде приключения. Если существует БЧС связь, то персонажам, укравшим корабль, придется потрудиться чтобы убраться достаточно далеко для того, чтобы оказаться вне доступности для правосудия. Некоторые кредитные или прокатные компании в связи с этим предпринимают меры предосторожности. Двигатели (или жизнеобеспечение!) могут быть дистанционно выключены по истечении заданного периода времени. Если компьютер обладает интеллектом, то он может оказаться опасным оппонентом для угонщиков корабля. Для деактивации подобных превентивных систем безопасности могут потребоваться высокие технические навыки.

Партии может повезти найти корабль, который они смогут объявить ничейным, будет ли он дрейфовать в космосе или находиться на поверхности планеты. Это также лучше отыграть в виде приключения.

Персонажи игроков могут согласиться выполнить очень опасную работу за награду в виде корабля. Это может быть вольнонаемная миссия на разведывательное агентство или военных, частную фирму или даже криминальную организацию. Или в нужде может оказаться очень богатый NPC: “Спасите мою дочь с Планеты Смерти и корабль ваш!”

Или же группа может забыть о собственном корабле и оплачивать (или отрабатывать) достаточные для себя пассажирские места. Они могут взять займ и получить корабль *напрокат*.

Большинство основных космопортов имеет прокатные центры. Они должны вернуть корабль вовремя или будут наказаны (минимум финансово; все гораздо хуже, если они передержали корабль без выгодной на то причины).

Команда и пассажиры

Занимаемые масса и объем должны быть определены для каждого человека на борту. Это включает самих людей, жилое помещение, рабочее место и корридоры. Система жизнеобеспечения описана ниже.

При коротких полетах требуется только сидячее место:

Члены команды находятся во время полета в пилотских креслах: ½ тонны каждый, 1,5 куб. ярда, \$1000 за человека.

Пассажиры сидят в креслах: ¼ тонны каждый, 1 куб. ярд, \$500 за человека.

При более длительных полетах требуется жилое помещение. Ниже указано именно оно плюс рабочее место (если это необходимо):

Членам команды требуется коридор, мостик, другие системы управления и жилое помещение: 1 тонна каждый, 25 куб. ярдов, \$4000 за члена команды.

Пассажиры (скудные условия проживания): включают в себя коридор и жилое помещение: ½ тонны каждый, 12 куб. ярдов, \$1000 за пассажира.

Пассажиры (стандартные условия проживания): включают в себя коридор и жилое помещение: 1 тонна каждый, 20 куб. ярдов, \$3000 за пассажира.

Пассажиры (первый класс): включает в себя коридор и жилое помещение: 2 тонны каждый, 40 куб. ярдов, \$6000 за пассажира.

Пассажиры (апартаменты класса люкс): включают в себя коридор и жилое помещение: 3 тонна каждый, 100 куб. ярдов, \$30000 за пассажира.

Капсулы заморозки для введения членов команды или пассажиров в холодный сон: см. стр. 66. ½ тонны каждая, 2 куб. ярда, \$55000.

Требуемая команда

Потребности в команде могут сильно отличаться от указанных здесь. Военные корабли имеют большие команды, так как должны рассчитывать на возможные потери в бою. Транспорты обычно пилотируются минимальной командой из соображений экономии. На личной яхте может не быть никого из перечисленных в этом списке специалистов, но кому-то все равно придется выполнять эту работу. Кораблям с очень маленькой командой потребуется чтобы ее члены были очень талантливыми, так как им придется совмещать сразу несколько должностей.

Обычно члены команды должны иметь соответствующий навык на уровне хотя бы 14. Но, особенно на высоком TL, хорошие компьютеры могут взять большую часть работы на себя, и личная яхта может путешествовать от звезды к звезде даже если никто на борту не знает ничего о пилотировании, астронавигации и ни разу не видел машинного отделения.

Если мастер считает, что на корабле не хватает членов команды, он может назначить соответствующие штрафы на прокидки навыков, особенно в стрессовых ситуациях, когда один космонавт оказывается должен быть сразу в трех местах.

Командир: Хотя бы один, плюс еще один за каждые пять членов команды (не включая командиров). Естественно, что ответственный за инженеров должен сам быть инженером; это распространяется и на другие специальности. На маленьких кораблях командир часто является также пилотом или стрелком.

Пилот: Хотя бы один, если только корабль не доверен пилотирующему компьютеру. Но все корабли, кроме самых маленьких военных, имеют трех пилотов и одного специалиста-астронавигатора. На маленьких кораблях пилот обычно отвечает и за сенсоры.

Судовой врач: Как правило, один основной медик, если на борту находятся 20 человек (или 10 сменяется за месяц), плюс еще один медик или ассистент за каждые дополнительные 50 человек на борту.

Инженер: Один инженер за 60 тонн (или вообще присутствие) общей массы маневровых двигателей, БЧС двигателя и энергоустановки.

Жизнеобеспечение: Один техник, если на борту больше 20 человек; еще один за каждые 100 человек сверх этого. На маленьких кораблях этим занимаются инженеры.

Обслуживание: Кок/писарь/замполит/и т.п. – если на борту больше 20 человек; еще один за каждые 50 человек сверх этого.

Общая техподдержка: Один механик с навыком Скафандр (Vacc Suit) если на борту больше 10 человек; еще один за каждые 50 человек или 1000 тонн корабля, что больше.

Обслуживание пассажиров: На любой пассажирском корабле будет хотя бы один член команды, который должен заботиться о пассажирах. Как правило, это будет хотя бы один член команды за каждые 50 тонн груза или пассажиров в скудных условиях проживания, 20 в стандартных, 10 в первоклассных или 2 в люксовых.

Стрелок: Обычно по одному на каждую систему оружия на борту корабля. Оружие не может стрелять в бою без оператора. Он может быть стрелком, не-стрелком, действующим по умолчанию, или компьютером. Один корабельный компьютер с соответствующими соединениями и программой стрельбы может обслуживать (Комплексность x 100) орудий. См. стр. 51.

Другие члены команды: Большие корабли, особенно военные суда, имеют отдельных офицеров, ответственных за связь, сенсоры и т.п.; могут быть посадочные команды, служба охраны, исследовательский отдел, суперкарго и т.п. См. стр. 31 для большего количества идей.

Дополнительная команда

Развлекающие пассажиров специалисты всех видов могут быть найдены на люксовых лайнерах. Они могут иметь или не иметь по-настоящему полезных для члена команды навыков.

Морпехи и пилоты истребителей вовсе не являются членами команды. Морпехи обычно довольствуются скудными жилыми помещениями; пилоты истребителей могут рассчитывать на стандартные.

Запасная команда может перевозиться в анабиозных отсеках и приводиться в сознание в критических ситуациях. Это особенно распространено на военных судах.

Требования реактивной массы для путешествий на разные расстояния

Описания маневровых двигателей указывали на количество реактивной массы, требуемой для 10-недельных и 1-недельных путешествий. Чтобы подсчитать реактивную массу, требуемую для другой продолжительности путешествия, обратитесь к следующей таблице, в которой "1" значит исходное путешествие, требующее, чтобы 18% от массы корабля являлось реакционной массой.

0,1	2%
0,2	4%
0,3	6%
0,4	8%
0,5	9%
0,6	11%
0,7	13%
0,8	15%
0,9	16%
1	18%
2	33%
3	45%
4	55%
5	63%
6	70%
7	75%
8	80%
9	83%
10	86%
15	95%
20	98%
25	99%

Например, Быстрый реактивный двигатель требует, чтобы 18% массы корабля было реактивной массой, чтобы разогнаться до 0,01 G за неделю. Той же массы хватит на две недели при разгоне всего лишь до 0,005 G. Разгон в течение двух недель на 0,1 G потребует, чтобы 33% массы корабля было реактивной массой, и это позволит ему разогнаться на 0,005 G в течение месяца.

Используйте эту информацию при создании Вашего корабля; учтите самый длинный возможный МЧС полет без дозаправки и оцените требуемое количество горючего.

Жизнеобеспечение

Система жизнеобеспечения поставляет тепло, свет и (что важнее всего) кислород для каждого человека на борту корабля. Невозможно создать корабль без достаточной для всех пассажиров и членов команды (кроме тех, которые лежат в анабиозе) системы жизнеобеспечения. И хорошей идеей будет обеспечить дополнительный “запас” жизнеобеспечения на случай аварий или появления незапланированных пассажиров.

Ограниченная система жизнеобеспечения, которая обычно устанавливается на истребители, челноки и спасательные шлюпки, требует 0,1 тонны, 0,1 куб. ярда и \$500 за каждый человеко-день обеспечиваемой ей поддержки. После того, как истекает этот срок, прекращается подача кислорода. Ограниченная система жизнеобеспечения будет работать до тех пор, пока на корабле есть еще хоть какой-то источник энергии.

Полная система жизнеобеспечения, работающая бесконечно долго, требует 2 тонны, 4 куб. ярда и \$5000, плюс ½ МВт энергии, ½ тонну, 2 куб. ярда и \$500 за каждого обслуживаемого человека.

Полная система жизнеобеспечения в случае необходимости может работать с перегрузкой. Бросьте 3 кубика за каждый день “перенаселенного” путешествия, добавляя к результату 1 за каждые полные 10% превышения числа людей на борту над мощностью системы. При получении результата 13+ система жизнеобеспечения начинает выходить из строя, теряя 10% своей текущей мощности за каждую единицу, на которую был провален бросок. Бросок навыка Механик (Жизнеобеспечение) может быть предпринят раз в день; если он окажется успешен, то будет восстановлено 10% полной мощности. Но заметьте, что когда система жизнеобеспечения начинает ломаться, эффект нарастает по принципу снежного кома. Если корабль продолжает быть “перенаселенным”, система жизнеобеспечения рано или поздно достигнет мощности в 0% и окончательно выйдет из строя. Весь кислород на корабле будет использован за несколько часов, после чего все, кто находился на его борту, просто умрут. Заметьте: холодный сон не требует жизнеобеспечения и на него не влияют поломки общей системы подачи кислорода и тепла – он будет продолжаться, пока есть энергия.

Оружие

Мастер должен выбрать технический уровень доступного оружия. Каждое оружие имеет стоимость, массу и занимаемый объем, точно так же, как и другие компоненты корабля. Стоимость указана в *тысячах* кредитов. Оружие предыдущего технического уровня обычно также доступно – по цене примерно в 20% от указанной, но значительно менее эффективно – см. главу 9, *Космический Бой*.

Также указана *огневая мощь* (FP) оружия, которая объединяет скорость поражения, точность, дальность и разрушительную мощь. Огневая мощь корабля определяется сложением огневой мощи всех его орудий – см. *Космический Бой*.

Энергия – это количество МВт, требуемое для использования оружия. Прочерк означает что ее объем очень незначителен. Однако никакое оружие не будет действовать если корабль потеряет всю свою энергию!

Оружие всегда устанавливается на турели, кроме случая с истребителями, которые могут иметь только одно или два орудия, устанавливаемые на носу. Оружие может устанавливаться группами до четырех одинаковых экземпляров; такое объединение может контролироваться одним стрелком для ведения огня по одиночной цели или же компьютером – для ведения огня по четырем различным целям. В бою попадание по одному из орудий означает 50% шанс получения таких же повреждений всех остальных орудий установки. Стиль установки не влияет на бой каким-либо иным образом.

Технический Уровень 7

	Стоимость	Масса	Объем	FP	Энергия
Пулемет	10	1	1	1	-
Легкая ракетная установка	5	0,5	2	-	-
Средняя ракетная установка	10	1	3	-	-
Тяжелая ракетная установка	20	2	5	-	-
Легкая разрывная ракета	2	0,1	0,5	1	-
Средняя разрывная ракета	4	0,4	2	3	-

Тяжелая разрывная ракета	8	2	8	10	-
Легкая атомная ракета	30	0,1	0,5	20	-
Средняя атомная ракета	50	0,4	2	50	-
Тяжелая атомная ракета	70	2	8	100	-

Пулемет стреляет смесью из разрывных и начиненных обедненным ураном патронов. Каждый раунд стрельбы уменьшает запас боеприпасов. Стоимость боеприпасов на один раунд - \$1000, вес – 0,5 тонн, объем – 0,01 куб. ярд.

Ракетные установки не имеют собственной FP, но выстреливают любое количество ракет подходящего размера в раунд (единственный смысл иметь дополнительные установки – возможность повреждения одной или нескольких из них). В дополнение к указанным повреждениям, атомные ракеты производят радиоактивное повреждение (см. боковую колонку на стр. 93). Атомные ракеты намного мощнее обычных, но на их использование должны налагаться значительные ограничения!

Технический Уровень 8

	Стоимость	Масса	Объем	FP	Энергия
Рейлган	10	1	2	3	2
Легкий лазер	10	3	2	5	5
Средний Лазер	25	8	6	20	20
Луч частиц	40	20	10	50	50

TL8 эквиваленты всех TL7 ракет доступны за половину стоимости, массы и цены, данной на TL7. Рейлганы используют те же боеприпасы, что и пулеметы. Ракетные установки и пулеметы остались неизменными.

Если атакован приземлившийся корабль, то даже легкий лазер аннигилирует что-угодно менее бронированное, чем тяжелый танк.

Технический Уровень 9

	Стоимость	Масса	Объем	FP	Энергия
Легкий лазер	10	2	2	5	5
Средний лазер	25	5	5	20	20
Тяжелый лазер	40	10	8	40	40
Луч частиц	40	15	10	50	50
Тяжелый луч частиц	90	25	15	150	450

TL9 ракеты сохраняют те же массу и объем, что на TL8 – т.е. половину от тех, что на TL7 – но продаются по 25% от цены TL7. Пулеметы устаревают.

Технический Уровень 10

	Стоимость	Масса	Объем	FP	Энергия
Легкий рейлган	5	0,5	1	1	1
Рейлган	10	1	2	3	2
Расщепляющий луч	100	40	25	200	200

TL10 лазеры и лучи частиц сохраняют те же стоимость и огневую мощь, что на TL9, но уменьшают в половину массу и объем. TL10 ракеты имеют лишь ¼ от массы и объема указанных для TL7 за 10% от той цены.

Технический Уровень 11

	Стоимость	Масса	Объем	FP	Энергия
Легкая ракета антиматерии	40	0,05	0,25	200	-
Средняя ракета антиматерии	80	0,2	1	500	-
Тяжелая ракета антиматерии	150	1	4	1000	-

На TL11 широкое практическое применение приобретают вытесняющие ядерные ракеты антиматерии; они также производят радиоактивное повреждение. На этом и последующих технических уровнях разрывные ракеты все еще создают по некоторым причинам, но их

эффективность не повышается выше TL10.

TL11 лучи и рейлганы стоят вполтину меньше чем TL10.

Технический Уровень 12

На TL12 стоимость ракет антиматерии уменьшается вдвое, но все остальные показатели остаются теми же.

TL12 лучи и рейлганы имеют те же стоимость, массу и объем, что на TL11, но их FP удваивается.

Технический Уровень 13+

На более высоких технических уровнях оружие продолжает совершенствоваться. В зависимости от кампании, может появляться все более новое и смертоносное оружие (пушки сверхновой, лучи античастиц, проекторы черных дыр...)

МЧС корабли колонизаторов

На Техническом Уровне 8 путешествия в космосе возможны, но межзвездные полеты – БЧС – нет. Однако человечество все еще может достигнуть звезд на кораблях, летающих со скоростью меньше скорости света.

Эти суда массивны, они созданы для сотен или даже тысяч колонистов. Так как пройдут годы, пока они не достигнут своей цели, МЧС колонизаторские корабли можно разделить на два типа:

Спящие корабли: Колонисты спят в глубокой заморозке. Это наиболее экономичный метод, так как большее число колонистов и припасов для них может поместиться на корабль. Такие корабли могут контролироваться компьютером, иметь сотни или тысячи анабиозных камер, содержать все оборудование, которое потребуется колонистам и челнок, который доставит их до поверхности их нового дома.

Корабли поколений: Изначальные “колонисты” могут вырастить детей и умереть на борту корабля, настолько “медленно” последний летит. Фактически лишь одно из последующих поколений будет колонизировать новый мир, что и определяет название “корабли поколений”.

Любой тип корабля может уменьшать время, проходящее на его борту, если он может двигаться со скоростью, близкой к скорости света (см. стр. 28). Но даже учитывая это путешествия займут многие годы.

Национальные, религиозные или культурные меньшинства могут покинуть родную солнечную систему в качестве колонистов. Некоторые из них могут сделать это против своей воли. Или же колониальные миры могут оказаться Соловками будущего, и на них будут ссылают преступников и возмутителей спокойствия. В том или ином случае, колонисты корабля поколений никогда не вернуться домой.

Приключение может включать находку партией потерявшегося корабля поколений, дрейфующего в космосе. Попав в него, они могут оказаться в изолированном самодостаточном мирке, населенном деградировавшими потомками исконных колонистов, верящими, что вся вселенная ограничивается их кораблем.

Изобретение практичного БЧС двигателя делает медленные колонизационные корабли безнадежно устаревшими. Однако если много подобных миссий было выслано, то по галактике могут быть разбросаны сотни изолированных планет, населенных людьми – или же содержащих останки тех, кто не преуспел в колонизации.

Сенсоры и связь

Набор сенсоров

Стандартный набор сенсоров стоит \$50000, занимает 5 куб. ярдов и весит 5 тонн. Мастер определяет дальность и качество работы “стандартного” набора, как описано на стр. 29. Могут быть доступны более компактные или же более мощные аппараты; это повысит стоимость. Могут существовать и удешевленные (читай – ухудшенные) версии для тех, кто не может позволить себе ничего лучше.

Считайте потребность набора сенсоров в энергии равной 1 МВт. Если энергии по какой-то причине не хватает, то корабль оказывается “слепым”.

Система “стелс”

Это набор устройств, позволяющих усложнить обнаружение корабля, на котором они находятся.

Система “стелс” описывается как “-1”, если она отнимает единицу от бросков на использование сенсоров, и т.д.

Система “стелс” получает дополнительно 3 уровня эффективности за каждый уровень превосходства ее TL над TL сенсоров, и полностью неэффективна против превосходящих ее по TL сенсоров!

Стоимость, масса и размер системы “стелс” не зависят от ее TL, т.к. сенсоры постоянно совершенствуются (не в сторону миниатюризации, а в сторону увеличения эффективности). Но эти величины зависят от размера корабля, который должен быть замаскирован. За каждые 100 тонн массы корабля система “-1” стоит \$10000, занимает 3 куб. ярда, весит 1 тонну и использует 1 МВт. Миниатюрный вариант системы “-1” (за 100 тонн массы корабля) стоит \$50000, занимает 0,5 куб. ярда, весит 0,2 тонны и требует 0,5 МВт. Каждый дополнительный “-1” к эффективности удваивает цену, массу, объем и потребляемую энергию, вплоть до максимума в “-6”.

Так как то, что труднее обнаружить – также и труднее сбить, то каждая единица “скрытности” считается за единицу брони при определении повреждения корабля в бою.

БЧС радио

Доступность и характеристики целиком зависят от мастера – в частности от тех решений, которые он уже принял при описании особенностей связи в его кампании. См. стр. 27. Если БЧС радио доступно, то будут доступны и небольшие автономные маячки передачи сигнала SOS.

Вспомогательные корабли

Вспомогательным считается любой корабль, размещающийся на борту более крупного. Эта характеристика позволяет включить в этот класс спасательные капсулы или шлюпки, челноки, капитанские гички и многочисленные корабли специального назначения, с наличием или отсутствием способности к БЧС полетам.

Спасательная шлюпка (TL10, 30 куб. ярдов)

Устанавливается на большие корабли, чтобы их можно было покинуть в случае катастрофы. Большинство из них не способно к межзвездным путешествиям – они призваны позволить пассажирам продержаться до тех пор, пока не прибудет помощь.

Типичная спасательная шлюпка – Long-Haul от ООО Три-Тахион. Она 20 футов в длину, весит 13 тонн (при полной загрузке) и требует для швартовки отсека в 33 куб. ярда. Она имеет полное жизнеобеспечение для пилота и четырех пассажиров и несет 3,1 тонны оборудования для выживания в экстренных ситуациях. Ее компьютер имеет только одну функцию – Пилотирование (навык на уровне 16). Long-Haul не способна к межзвездным перелетам, но имеет 1-тонный толкатель, дающий ей ускорение 0,08 G. У нее есть крылья, поэтому она может легко взлететь с любой планеты с хотя бы Разреженной атмосферой; ее термоядерная энергоустановка не требует горючего. Long-Haul разработана для разведчиков, торговцев, старателей и других космонавтов, которые могут оказаться вдали от помощи. Она также может быть использована как челнок, так как имеет шлюз на одного человека.

Стандартная цена новой Long-Haul - \$341000.

Челнок (TL10, 200 куб. ярдов)

Многие космические корабли не способны совершать посадку на поверхность планет. Они снабжаются челноками, позволяющими перевозить пассажиров и грузы с орбиты и на нее. В любом космопорту есть платная услуга использования челноков. Челноки могут иметь разный размер – самые большие из них будут великанами по сравнению с некоторыми космическими кораблями.

Один из наиболее распространенных челноков – это Star Lancer. Это типичная рабочая лошадка, переносящая груз до 300 тонн. 63 фута в длину, он управляется двумя пилотами и может взять на борт до 40 пассажиров, плюс почти 260 тонн груза. Грузовой отсек имеет объем 110 куб. ярдов.

Lancer имеет толчок в 15 тонн и собственную массу 40 тонн, что позволяет развивать ускорение 0,05 G при полной загрузке и 0,35 G без нее. Имея крылья, он может взлететь с любой планеты с хотя бы Разреженной атмосферой. Он имеет 42 человеко-дня жизнеобеспечения, искусственную гравитацию и один стандартный шлюз. Небольшие грузы могут быть выгружены через шлюз после того, как высадутся пассажиры. Большой груз извлекается или при помещении челнока в ангар, или при понижении внутреннего давления на корабле и открытии дверей грузового отсека прямо в космосе.

Стандартный новый Lancer стоит \$1119500.

Гравитация и контргравитационная технология

Искусственная гравитация (TL10+)

Мастер определяет, присутствуют ли устройства, создающие искусственную гравитацию (“гравы”) в его кампании. Если да, то каждое устройство обслуживает до 1000 куб. ярдов объема (многие грузовые суда не имеют гравитации в отсеке для грузов). Если требуется несколько устройств, то они должны быть расположены в соответствующих частях корабля – чтобы одно попадание не могло вывести из строя все “гравы” на борту. На TL10 каждое устройство стоит \$100000, весит 8 тонн, занимает 5 куб. ярдов и требует 1 МВт энергии. Устройство может обеспечивать любую гравитацию из диапазона от микрогравитации до 3 G; два устройства поднимут верхнюю планку до 6 G, и т.д.

На TL11+ устройство стоит \$200000, весит 1 тонну, занимает 1 куб. ярд и требует 1 МВт.

Притягивающие лучи (TL11+)

Эти лучи притягивают свою цель к кораблю или наоборот. Они задумывались для применения при хранении груза; но неутомимые космонавты нашли им много дополнительных применений. Использование хотя бы одного луча дает бонус +1 к навыку Пилотирование при микрогравитации или в невесомости, но критический провал его использования вырвет генератор луча из станины и потребует броска Целостности Корпуса (см. боковую колонку на стр. 94).

Лучи могут иметь любую мощность, начиная с 1 МВт. 1 МВт луч эквивалентен 10 тоннам толчка – т.е. Вы можете перемещать 10 тонный объект при гравитации в 1 G. Однако дальность действия ограничена – эффективная мощность уменьшается в два раза за каждые 100 ярдов. Удвойте эту дистанцию за каждый TL выше 11. На любом TL генератор притягивающих лучей занимает 2 куб. ярда и весит 1 тонну за МВт. Стоимость - \$5000, плюс \$2000 за МВт.

Управление притягивающими лучами – это профессиональный навык (Физический/Средний), имеющий умолчание от навыка Стрелок (с любой специализацией)-2 или DX-2.

Отталкивающие лучи (TL12+)

Отталкивающие лучи похожи на притягивающие лучи TL12, но работают по обратному принципу, отталкивая цель от корабля. Они совершенствуются на следующих TL, всегда имея те же стоимость и вес, что и их антипод. Они менее распространены, но имеют свое применение. Луч, который может действовать как притягивающий или отталкивающий, требует 2,5 куб. ярда и 1 тонны за МВт, при этом стоя \$8000, плюс \$3000 за МВт. Такие лучи используются в некоторых космопортах для помощи при посадке.

Контргравитация (TL12+)

Экипированный контргравитацией корабль может “экранировать” себя от части или всего гравитационного притяжения планеты. На практике это обычно означает, что его вес уменьшается до нуля при взлете или посадке, поэтому для его передвижения требуется только очень небольшой толчок.

Устройство корабельной контргравитации стоит \$50000, весит 1 тонну, занимает 4 куб. ярда и требует 2 МВт энергии. Такое устройство может нейтрализовать гравитацию для любой массы вплоть до 1000 тонн. Большим кораблям могут потребоваться несколько устройств.

Гравитационные компенсаторы (TL12+)

Эти устройства доступны только если существует контргравитационная технология. Это мощные генераторы контргравитации, мгновенно активирующиеся, если корабль претерпевает большие ускорения. Это понижает уровень напряжения за счет компенсации давления на корпус.

Каждое компенсирующее устройство стоит \$20000, весит 1 тонну, занимает 1 куб. ярд и требует 1 МВт энергии за каждые 1000 тонн массы, которые он защищает (включая массу груза!) На TL12 компенсаторы отменяют ускорение до 2 G. Удвойте этот максимум за каждый следующий TL.

Лодочные отсеки и ангары-доки

Лодочный отсек

В лодочных отсеках очень компактно швартуется одно конкретное вспомогательное судно. Чтобы проникнуть в него, космонавт должен пройти через дверь шлюза прямо в корабль. Корабль покидает

судно-носитель через несколько небольших ангарных дверей. Объем отсека равен объему лодки плюс 5%. Стоимость и масса увеличиваются только за счет дверей ангара: \$3000 и ½ тонны. Он использует как минимум один шлюз (не учтенный в этой стоимости).

Ангар-док

Ангар-док – это большой отсек, в котором храниться один или несколько вспомогательных кораблей. Он включает двери ангара, открывающихся прямо в космос, через которые вспомогательные корабли могут покинуть судно-носитель. Он использует как минимум один шлюз (не учтенный в этой стоимости).

В отличие от специализированного лодочного отсека, ангар может размещать различную технику. Он также позволяет космонавтам ходить вокруг вспомогательных кораблей для проведения осмотра, ремонта и т.п. Объем ангара должен быть равен тоннажу (размеру) размещаемой в нем техники плюс хотя бы 50%. Однако дополнительный объем может быть использован для хранения грузов (в случае переполнения штатного грузового отсека). Единственная стоимость ангара состоит из цены дверей (\$5000), масса корабля увеличивается только на 1 тонну – из-за дверного механизма.

Вспомогательные агрегаты корабля

Компьютеры

Так как компьютеры не обязательно используются в космической компании, то корабли могут быть построены без их использования. Компьютеры описаны на стр. 51. Требуемая энергия незначительна.

Шлюзы

Шлюз – это комната с тяжелой дверью с каждой стороны. Одна дверь ведет в космос; вторая – внутрь корабля. Шлюз позволяет войти в корабль или выйти в космос без опасности декомпрессии всего корабля. Шлюзы устроены так, что обе двери не могут открыться одновременно. Обычно они имеют тот же PD, что и корпус корабля, и DR на 2 меньше. Управление автоматическое, оно может производиться с терминала внутри шлюза или с мостика; на случай экстренных ситуаций и отсутствия питания предусмотрен механический рычаг.

Стандартные двери шлюза создаются так, чтобы корабль мог легко пришвартоваться к любой станции или вспомогательное судно могло легко состыковаться с более большим кораблем. Маневр состыковки потребует броска навыка Пилотирование, проводимого пилотом меньшего корабля.

Шлюзы также могут быть расположены между составными частями корабля – для дополнительной безопасности или разделения отсеков с разными атмосферами. Очень маленькие корабли могут не иметь шлюзов. Космонавты должны понизить давление на таком корабле перед тем, как покинуть его.

Большой шлюз: вмещает 12 взрослых людей одновременно. Объем – 24 куб. ярда. \$20000; 2 тонны.

Стандартный шлюз: вмещает 4 взрослых людей одновременно. Объем – 8 куб. ярдов. \$10000; 1 тонна.

Одноместный шлюз: вмещает 1 взрослого. 2 куб. ярда; \$3000; ½ тонны.

Проход-труба

Эластичная труба, соединяющая шлюзы двух кораблей в космосе. Она выдерживает давление, позволяя космонавтам перемещаться между двумя кораблями без скафандра. Обычно 100 футов в длину и около 8 футов в диаметре; прикрепляется к стандартным запорам снаружи шлюза. Обычно на извлечение и закрепление в условиях невесомости требуется один час (30 минут, если работают двое или более). Требуется бросок навыка Механика (космические корабли). PD 3, DR 12; \$1000; ½ тонны. Военная/старательская версия – PD3, DR 20; \$3000; 1 тонна.

Посадочные устройства

Полезны, если кораблю требуется совершать посадку. Масса – 1% от массы загруженного корабля; стоимость - \$100 за тонну посадочных устройств, минимум \$500. Обычно они монтируются снаружи корабля и не увеличивают общий объем. Выдвижные устройства требуют 1 куб. ярд за тонну массы и стоят в десять раз дороже.

Вспомогательный мостик

Второй центр управления кораблем. Все корабли имеют основной мостик соответствующего размера; это учтено в требованиях жизненного и рабочего пространства для членов команды. Чтобы иметь вспомогательный мостик, корабль должен иметь как минимум один запасной компьютер (каждый компьютер доступен с любого мостика, но один из них должен быть физически расположен на вспомогательном мостике). Соответствующий размерам корабля вспомогательный мостик требует 1 куб. ярд., 0,1 тонны и \$100 за члена команды корабля (минимум 10 куб. ярдов, 2 тонны и \$2000). Считается, что основной мостик как минимум в два раза больше запасного.

Грузоподъемность

Весь оставшийся объем может быть использован под хранение грузов. Заметьте, что если двигатель ограничен движимой массой, то присутствие груза не может заставить его превысить этот лимит.

Внутренние двери

Любой космический корабль имеет некоторое число внутренних дверей, не позволяющих одной пробоине уничтожить весь запас кислорода на борту. Создатель корабля может определить разумное число дверей в стратегически важных местах.

Стандартная дверь “отъезжает” вбок при нажатии кнопки, но всегда имеет ручной замок (или засов) и рычаг – на случай обесточивания. Обычные (открывающиеся внутрь или наружу) двери не подходят для использования на космических кораблях, так как разница в давлении в одну атмосферу наглухо запечатывает такую дверь.

Если с одной стороны двери воздух, а с другой – вакуум, то она легко может быть открыта. Открывший ее должен сделать бросок против DX-4 или Свободного Падения-6 (в зависимости от гравитации), или быть “высосанным” наружу. Этот бросок может потребоваться и всем стоящим рядом. Судьба “высосанных” целиком зависит от обстоятельств. Возможно, они смогут вернуться через дверь; возможно – нет. Большая комната потеряет весь кислород за 20 секунд.

Чтобы закрыть дверь и задвинуть защелку во время “высасывания” воздуха в вакуум, требуется бросок (ST+2) и 10 секунд. Два человека могут сложить свою ST для проведения этого броска. Если закрыть дверь не получилось, то быстрое отступление в смежную комнату облегчит задачу. Воздух улетучивается все медленнее и медленнее из каждой следующей комнаты, что дает +2 к броску закрытия двери за каждую дополнительную комнату, оставленную за спиной. Закрытие двери снаружи (со стороны вакуума) – это гарантированное самоубийство, если только у Вас нет личного запаса кислорода!

Двери обычно открываются и закрываются за секунду. Открытие запора и двери вручную займет 5 секунд, а ее закрытие и установка на запор – одну секунду, при условии, что с обеих сторон есть воздух. Аккуратное открытие с целью услышать свист убегающего воздуха и убедиться, что с той стороны пониженное давление или вакуум, займет 10 секунд. Однако все двери имеют индикатор, сообщающий, есть ли воздух в соседней комнате, но в их работе известны сбои. Опытного космонавта можно узнать по тому, как осторожно он открывает двери. Любые двери...

Пример системы по созданию кораблей

Этот раздел – пример технологических решений и системы по созданию кораблей, базирующихся на правилах, изложенных выше. Мы используем эту технологию для создания примера корабля. (Вы также увидите специальные наборы технологических решений в будущих материалах по GURPS Space – они нам нравятся).

В общем, эта вселенная имеет TL10. Все корпуса, броня и вооружение имеют именно те характеристики, которые описаны для TL10. Существует медленное БЧС радио, но сами устройства БЧС связи слишком массивны, чтобы их можно было устанавливать на борт корабля, и сообщения идут со скоростью всего лишь 0,1 парсек в день (в 100 раз быстрее скорости света). Корабли используют обычное радио, имеющее незначительные массу, объем и стоимость.

Современными корабельными энергоустановками являются TL10 термоядерные установки (стр. 82). Многие TL9 термоядерные установки еще служат, и могут быть куплены за 5% от их исходной цены (как на стр. 81). Их единственный недостаток – размер и масса, но на многих типах кораблей это не играет большой роли. Планетарные энергоустановки используют антиматерию, технологические решения в этой области еще не столь совершенны, чтобы позволить ее использование на борту

корабля.

БЧС полеты проводятся при помощи гипердрайва. Двигатели точно такие, как на стр. 83, и требуют обеспечения энергией от аккумуляторов, как на стр. 81. Путешествия через гиперпространство происходят со скоростью 0,2 парсека в день.

Астрогация – модифицированная “по прямой” (стр. 26), с -1 к броску Астрогации за каждый полный парсек полета. Поэтому большинству кораблей приходится “выныривать” и “осматриваться” каждые несколько парсеков! Для полного изучения положения требуется один час. Ускоренный осмотр налагает штрафы: -1 за 30 минут, -2 за 10 минут, -3 за 1 минуту, -4 за практически мгновенный “скачок”. Известно, что корабли могут совершать трагически ошибочные “скачки” (обычно намного дальше, чем они рассчитывали), но это редко случается. Чаше корабли сбиваются с курса на несколько парсеков, но легко могут обнаружить свое положение.

Гипердрайв имеет следующие ограничения: Корабли могут входить в гиперпространство откуда угодно, пока они находятся в вакууме (поле не может сформироваться в атмосфере). Корабли не могут выйти из гиперпространства ближе чем в 0,5 АЕ от звезды и 0,1 АЕ от планеты. Примерная точность “скачка” – 100 АЕ парсек полета. Бросок Астрогации требуется, чтобы оказаться “достаточно, но не слишком близко” к миру-цели. Астрогатор, пытающийся минимизировать это расстояние и переборщивший в этом, будет “отброшен” в случайном направлении на 3d АЕ от цели. Если у него есть запас энергии, то он может попробовать совершить “скачок” еще раз. В ином случае ему придется рассчитывать на маневровые двигатели. Так или иначе, они потребуются для приближения к планете.

В качестве маневровых двигателей корабли используют TL10 толкатели, описанные на стр. 83.

Искусственная гравитация существует, но притягивающие лучи и контргравитация еще в будущем.

Дальность действия сенсоров для TL10 описана на стр. 29. Обычными сенсорами *сложно* управлять. Стандартный набор сенсоров стоит \$50000, занимает 5 куб. ярдов, весит 5 тонн и требует 1 МВт. *Компактные* стандартные сенсоры стоят \$200000, занимают 1 куб. ярд, весят 1 тонну и требуют 0,5 МВт. *Надежные* сенсоры доступны за \$500000. Они занимают 20 куб. ярдов, весят 10 тонн и требуют 2 МВт. Многие торговцы имеют *примитивные* сенсоры: \$10000, 2 куб. ярда, 2 тонны, 1 МВт. Челноки, спасательные шлюпки и т.п. используют “набор челнока”, которого достаточно для полетов на орбите планет: \$2000, ½ куб. ярда, ½ тонны, незначительные требования энергии.

Пример создания корабля

Мы создадим небольшой “сухогруз” – 1000 куб. ярдов. Наши персонажи игроков не могут себе позволить ничего серьезнее. Они имеют планы проверенного временем корабля класса “Эгуила” – тридцатилетней давности, с устаревшей, но дешевой энергоустановкой. Корпус на 1000 куб. ярдов также сделан из самого дешевого и тяжелого материала. Он весит 0,01 тонны за куб. ярд корпуса и стоит \$200/куб. ярд. Поэтому его общая стоимость – \$200000, вес – 10 тонн.

Персонажи игроков хотят лишь минимального бронирования. Самая дешевая броня на TL10 (стр. 78-79) стоит \$250 и весит 0,2 тонны за куб. ярд бронируемого корабля. Это дает еще \$250000 и 200 тонн. Это снижается до 50% из-за того, что корабль лишь 1000 куб. ярдов, поэтому окончательные значения – \$125000 и 100 тонн за очко брони. Наши персонажи игроков сошлись на 2 очках брони, что удвоит стоимость и массу.

Корабли класса “Эгуила” имеют крылья (фактически – корпус специфической формы), Поэтому могут легко взлетать и садиться. Стоимость этой особенности равна базовой стоимости корпуса, и добавляет 25% от базовой массы корпуса.

С размером в 1000 куб. ярдов корабль автоматически имеет ограничение напряжения в 1000 тонн. Мы хотим загруженной массы в 1000 тонн и значительного запаса безопасности. Нам подойдет Уровень Напряжения в 1500 тонн. Это увеличение на 50%, что добавит 25% от базовой стоимости и массы корпуса.

Мы используем устаревшую TL9 термоядерную установку – как на стр. 81, но за 5% от исходной цены! Мы ограничимся 67-МВт установкой. Это даст базу в \$50000, 10 тонн и 5 куб. ярдов плюс \$5000, ½ тонны и ½ куб. ярда за 1 МВт выдаваемой энергии.

Далее определимся с маневровыми двигателями. Поскольку корабль крылатый, для взлета в мирах с разреженной атмосферой (в худшем случае) нам требуется толчок только в 5% от его массы. Если мы учитываем его загруженную массу – максимальную массу, которой он будет когда-либо обладать – то она будет равняться 1000 тоннам, что потребует от нас толчка в 50 тонн, который даст ускорение 0,05 G в космосе.

Теперь установим гипердрайв. Это просто: 1000 тонн максимальной массы потребует 10 генераторов. Добавим еще один – на всякий случай. Энергопотребление для 1000-тонного корабля равняется 10 МВт, и о нем идет речь только при полете в гиперпространстве.

Однако нем потребуются аккумуляторы для обеспечения достаточной энергии для входа в гиперпространство. Для наших 1000 тонн потребуются аккумуляторы емкостью в 100 МВт-ч.

Наши персонажи игроков могут себе позволить команду из пяти человек: капитан/пилот/астрогатор, инженер, торговый специалист, стрелок/эксперт по выживанию и врач/помощник инженера. Мы ограничимся рабочим местом на пятерых членов экипажа и кабинами для двух пассажиров. Мы подключим полное жизнеобеспечение для 10 человек, с запасом на случай поломок.

У нас нет энергии для большого количества вооружения, но мы можем установить два легких лазера (10 МВт в сумме). Так как они неприменимы в гиперпространстве, они будут использовать энергию, которую мы раньше отводили на гипердрайв.

Компьютерная система описана в боковой колонке. Мы также установим искусственную гравитацию; стандартный набор сенсоров; один стандартный шлюз и посадочное устройство.

Суммарная масса незагруженного корабля равна 396,5 тоннам, что позволяет нам загрузить до 600 тонн груза (вплоть до максимума общей массы в 1000 тонн). Свободным остается объем в 607,5 куб. ярдов.

Стоимость корабля равна \$4111000, так как он строится по стандартным планам. Его постройка займет шесть месяцев, как описано на стр. 80.

Целостность Корпуса корабля (см. боковую колонку на стр. 94) равна 14; TL 10, плюс 2 за DF 2 брони, плюс 2 за полную герметизацию.

Пример компьютерной системы

Чтобы установить компьютерную систему на наш корабль, нам придется обратиться к стр. 51-52. Вся система имеет TL10.

Мы имеем пять пультов членов команды, поэтому нам требуется многопользовательская система – микрофрейм. На TL10 ее Комплексность равна 6, чего более чем достаточно! Сконфигурируем ее на пятерых пользователей. Для дополнительной безопасности сделаем систему оптической: \$62500. Также установим один запасной обычный микрофрейм (всего лишь за \$12500). Их общий вес и требования к объему незначительны!

Так как наши компьютеры имеют Комплексность 6, мы можем сделать один из них или оба разумными. Но это дорого... и кое-где запрещено законом... поэтому мы обойдемся без этого.

Теперь нам нужно купить “софт”. К счастью для нашего бюджета, в этой игровой вселенной мы можем законно сделать несколько копий одной и той же программы. Просто прозапас ☺. Это значит, что нам придется покупать всего лишь один экземпляр каждой необходимой нам программы. И уничтожает и моральные, и практические ограничения свободы распространения “софта”! Ура!

Нам нужны следующие программы:

Пилотирование. \$80000. Эффективный навык 16 – или дает бонус +2 пилоту. Для проведения управления этой программой во время “скачка” корабль придется модифицировать; см. ниже.

Астрогация. В этой кампании без астрогационной программы нельзя рассчитать курс. Стандартная программа стоит \$20000.

Наведение и Стрелок: Просто так, на всякий случай... Программа наведения очень проста и стоит всего лишь \$1000, при этом давая +1 к навыку человека-стрелка, но требует модификации корабля (см. ниже). На TL10 программа Стрелок имеет навык 14, или дает человеку-стрелку бонус +2. Она стоит \$45000.

Контроль повреждений. Куплена со скидкой – всего лишь за \$2000. Так как корабль был куплен на верфях, а не “с рук”, то техническая база данных прилагается в комплекте.

Медицинская. \$40000. На TL10 она дает +4 к броскам Хирургии и Диагностики и +2 к броскам Первой Помощи.

Информационная база данных общего назначения. 1000 мегабайт информации о системах, которые мы можем посетить. \$1000.

Пока что мы обойдемся без программы-Переводчика и Анализа Окружающей Среды – они нужны на неизвестных планетах, а мы не планируем лететь к черту на рога. Во всяком случае – пока.

Модификации корабля

Чтобы наши программы Пилотирования и Наведения/Стрельбы работали, нужно провести некоторые модификации корабля (см. стр. 52). Они должны быть проведены лишь однажды, вне зависимости от количества запасных компьютерных систем. Модификации для Пилотирования стоят \$1000. Модификации для Наведения стоят 10% от стоимости оружия или еще \$2000.

Космический корабль “Ван Киджин” – 1000-тонное торговое судно класса “Эгуила” – TL9/10

Компонент	Масса	Объем	Стоимость	Энергия	Заметки
Корпус	10	1000	200000		Самый дешевый материал из доступных
Броня	20	-	250000		2 очка защиты
Обтекаемость	2,5	-	200000		Крылатое подъемное тело
Уровень Напряжения	2,5	-	50000		Уровень Напряжения 1500 тонн
Герметизация	10	-	200000		Абсолютная Герметизация
Термоядерная энергоустановка	43,5	-38,5	385000	67	Устаревшая (TL9), но не требует горючего – при этом выдает 67 МВт
Толкатели	25	-100	1000000	-50	
Гипердрайв	11	-33	440000	-10	Требует энергии только в гиперпространстве
Аккумуляторы	50	-10	1000000		Емкость – 100 МВт-ч
Команда	5	-125	20000		Место на 5 членов команды
Пассажиры	2	-40	6000		Место на 2 пассажиров
Жизнеобеспечение	7	-24	10000	-5	Полное жизнеобеспечение для 10 человек
2 легких лазера	4	-4	20000	-10	Используют 10 МВт только в бою
Искусственная гравитация	8	-5	100000	-1	
Сенсоры	5	-5	50000	-1	
Шлюз	1	-8	10000		Вмещает 4 человек
Компьютеры	-	-	267000		См. боковую колонку
Посадочное устройство	10	-	1000		Не выдвижное
Итого	396,5	607,5	4209000		

9. Космический бой

Только корабли с двигателями искривления могут встретиться и начать бой в глубоком космосе. Но корабли любого вида могут сражаться в стратегически важных зонах около планет или прыжковых точек, пользуясь маневровыми двигателями.

Система проведения боев, представленная здесь, призвана максимизировать вовлечение каждого из персонажей игроков (и, естественно, значительных NPC). Она дает шанс применения в битве различных навыков.

Здесь представлены повреждения двух типов: нанесенные лично важным персонажам и перенесенные кораблем (или кораблями) персонажей игроков.

Боевые раунды

Битва разбита на боевые раунды. Продолжительность раунда по времени определяется мастером. Значение “по умолчанию” – один час; космические битвы могут быть весьма утомительны. Но при орбитальных столкновениях раунд может равняться десяти минутам – а при битвах на большой дистанции между МЧС кораблями, проходящих на окраине системы, он может равняться дню!

Мастер также решает, сколько боевых раундов образуют “битву”. Обычно битва оканчивается, когда противники имеют возможность перегруппироваться и спланировать свои следующие действия. Когда битва завершается, персонажи делают броски Выживания (стр. 96).

Некоторые столкновения могут состоять из нескольких боевых раундов, следующих один за другим. Другие могут состоять из нескольких битв, если персонажи имеют возможность провести в промежутке между ними контроль повреждений и создать новые планы битвы.

Обнаружение и вступление в бой

Перед тем, как начнется космическая битва, противники должны обнаружить друг друга. Чтобы сделать это, оператор сенсоров каждого корабля делает бросок навыка Использование Электроники (сенсоры) (см. стр. 36). Если одна или обе стороны обнаружат противника, то они могут решить вступить в бой. Если не одна из сторон не обнаружит противника, то боя не произойдет, если только они случайно не сблизятся. В таком случае, каждая сторона сделает другой бросок обнаружения раз в час (или чаще, в зависимости от качества сенсоров) (стр. 30). Две стороны могут пролететь мимо друг друга и никуда не узнать об этом.

Если обнаружение произойдет, следующим шагом будет определение того, произойдет ли бой. Самый важный фактор при этом – скорость; быстрый корабль может легко сблизиться с более медленным. Но и медленный корабль, вооруженный ракетами, может успеть сделать несколько выстрелов по отступающему оппоненту.

Соответственно, решение о вступлении в бой обычно лежит на командире более быстрой стороны. Если одна из сторон хочет сразаться, но проигрывает по скорости противнику, то вопрос начала боя решается Быстрым Соревнованием в навыке Пилотирование между самым худшим пилотом отступающей стороны и каждым пилотом преследующей стороны. Любой преследующий, выигравший соревнование, может атаковать отступающих.

Если только одна из сторон обнаружила другую и она не желает вступать в схватку, то за ней остается право изменить свой курс таким образом, чтобы избежать сближения до того, как противник сможет обнаружить ее. Если обнаружившая сторона хочет вступить в бой, она может сократить разрыв. Если она сближается, то противная сторона получает возможность сделать еще один бросок обнаружения для определения ее приближения; когда обе стороны наконец обнаружат друг друга, окончательное решение о вступлении в бой будет лежать на командире более быстрой из них.

Следование

Если одна из сторон обнаружит другую, при этом оставаясь незамеченной, то может попытаться *следовать* за ней, повторяя ее маневры, при этом находясь на грани действия сенсоров. Чтобы сделать это, оператор сенсоров следующей стороны должен делать бросок Использования Электроники (сенсоры) каждые пятнадцать минут со всеми соответствующими модификаторами. Провал этого броска означает, что сенсорный контакт с преследуемой целью был утерян. В случае успеха пилота следующего корабля должен провести Быстрое Соревнование соответствующих навыков с оператором сенсоров на преследуемом корабле (Пилотирование против Использования Электроники (сенсоры)) для избегания обнаружения.

Если следующий корабль имеет превосходство в дальности действия сенсоров или превосходит цель по Скрытности, то он может подойти ближе, и оператору сенсоров придется делать бросок только раз в час.

Бой

Если начинается битва, неважно – один на один или флот на флот, то следующая система поможет разрешить ситуацию.

Фаза 1: Соревнование по Тактике

Два капитана кораблей (или командира сторон) проводят Быстрое Соревнование по Тактике. Если в бою участвуют более чем 10 судов, то используйте вместо Тактики Стратегию. Специальные обстоятельства и действия персонажей игроков могут повлиять на эти броски, как указано ниже.

Если один командир выигрывает соревнование более чем на 3 очка, то он может выбрать между произведением больших повреждений противнику (перемещением всех результатов на одну колонку влево в таблице результатов боя) *или* избежать части повреждения своих сил (переводом всех своих защитных результатов на одну колонку вправо). Командир, выбросивший критический успех, получает возможность сдвинуть колонку дважды: каждую один раз или одну из них, но дважды! Командир принимает это решение сейчас и говорит его мастеру, но не оппоненту.

Специальные обстоятельства

Мастер назначает бонусы или штрафы к Быстрому Соревнованию по Тактике при любых обстоятельствах, которые могут повлиять на битву. Несколько примеров:

Полностью неожиданная атака: +5 в первом раунде, +2 во втором раунде.

Частичная неожиданность – меньше чем три минуты на подготовку: +2 (только в первом раунде).

Знакомое пространство: от +1 до +3 (например, сражение в знакомом поле астероидов даст +2).

Защита родной системы: +2, плюс “знакомое пространство”, если это возможно.

Планы боя

Если персонажи игроков – командующие одной из сторон, или к их мнению прислушиваются при планировании битвы, мастер может потребовать от игроков разработки этого плана (или планов, если персонажи игроков присутствуют в обеих флотах) перед проведением Соревнования по Тактике. Если мастер оценивает эти планы как очень хорошие или плохие, то может назначить к Соревнованию по Тактике модификаторы от +3 до -3.

Фаза 2: распределение Огневой Мощи

Каждый персонаж игрока, являющийся капитаном корабля (включая пилотов истребителей) объявляет, насколько агрессивно он будет действовать, выбирая один из пунктов следующего списка:

Очень агрессивно: +50% к эффективной Огневой Мощи всего вооружения корабля; -2 к эффективной DF.

Агрессивно: +25% к эффективной Огневой Мощи всего вооружения корабля; -1 к эффективной DF.

Стандартно: нет модификаторов.

Осторожно: -25% к эффективной Огневой Мощи всего вооружения корабля; +1 к эффективной DF.

Очень осторожно: -50% к эффективной Огневой Мощи всего вооружения корабля; +2 к эффективной DF.

Мастер или его помощник определяют, насколько агрессивно будут действовать капитаны-NPC. Команда корабля не должна обсуждать решения капитана, если только не хотят устроить мятеж.

Каждая сторона битвы (игроки, мастер и/или его помощник) должны перечислить оружие каждого корабля, из которого он будет стрелять в этом раунде, и указать цель каждого оружия. Некоторое оружие можно направить на оборонительный (противоракетный) огонь. Другое – только на конкретные вражеские корабли.

Если персонажи игроков – капитаны кораблей, то каждый из них сам распределяет собственное вооружение. Если командир флота дает конкретные приказы о распределении оружия, то на совести капитанов остается то, насколько полно они подчиняются этим приказам. Капитаны-NPC, контролируются мастером или (вражеские корабли) помощником и могут подчиняться приказам точно или нет.

Фаза 3: указания для оборонительной стрельбы

Любое оружие, кроме разрывных ракет, может быть направлено на оборонительный (противоракетный) огонь, целью в этом случае оказывается одна из ракет. Персонаж, контролирующий указанное орудие, делает проверку своего навыка Стрелок, плюс-минус утроенная разность между TL его орудия и вражеской ракеты. При успешном броске ракета оказывается разрушена и ее огневая мощь не учитывается при дальнейшем подсчете. При провале ракета не повреждается, и это орудие не может стрелять повторно в этом ходу.

Направленное на защиту оружие не учитывается при подсчете огневой мощи в бою, вне зависимости от того, разрушили ли они свои цели-ракеты или нет – или даже если ракеты вообще не были выпущены. На направленное на защиту оружие не влияет выбор капитана об агрессивности оружия.

Если более чем одна ракета была выпущена по кораблю за один и тот же боевой раунд, то направленное на защиту орудие может атаковать вторую с -2, третью с -4 и т.д. Оборонительный огонь не может продолжаться, если эффективный уровень навыка понизился ниже 3! Эти модификаторы не изменяются длиной раунда; в непродолжительной битве на короткой дистанции ракеты выстреливаются почти в упор (по космическим меркам) и могут быть атакованы (сбиты или нет) очень быстро, а на большей дистанции уничтожение каждой ракеты потребует большего времени. Время сбивать ракету наступает только когда она влетает в зону уверенного поражения – а ведь они постоянно ускоряются и будут лететь сверх-стремительно, если были выпущены с большого расстояния!

Любое число стрелков может атаковать одну и ту же ракету, это будет обсчитываться как один выстрел каждого из них.

Если атомная или антиматерийная ракета направляется на защиту, то хотя бы одна ракетная

установка в этом раунде должна быть целиком использована для защиты, и каждая вражеская ракетная атака будет парироваться симметричной атакой в ответ. Каждая последующая ракета, выпущенная тем же стрелком, имеет суммирующий штраф -2, как и выше.

Командиры кораблей для направления на защиту могут использовать NPC-стрелков. Если навык стрелка-NPC неизвестен, то он может быть определен как 1d+10 для опытного стрелка или 1d+6 для непрофессионального стрелка. Могут быть использованы компьютеры с соответствующим уровнем навыка. Персонажи, участвующие в оборонительном огне, не могут участвовать в контроле повреждений и т.п. в этом же раунде.

Персонажи игроков с экстрасенсорными способностями могут использовать своей навык Предвидение. Добавьте (Предвидение-10) к навыку Стрелок, вычтете одно очко Усталости и определяйте, откуда приближается ракета...

Фаза 4: подсчет атак

Каждый персонаж игрока, выступающий в роли стрелка (включая пилотов истребителей, но без учета направленных на оборонительный огонь) должны сделать бросок навыка Стрелок. Пилоты истребителей, одновременно управляющие кораблем и стреляющие, могут заменить его броском Пилотирования.

Только для персонажей игроков верно следующее – каждое очко запаса при этой прокидке повышает эффективную Огневую Мощь на 10%. Критический успех удваивает Огневую Мощь. (Неудачный бросок уменьшает эффективность Огневой Мощи на 10% за каждое очко, на которое он был провален. Критический провал уменьшает Огневую Мощь до нуля). В одноместных истребителях это действует на Огневую Мощь всего корабля.

Каждый корабль, участвующий в бою, должен перенести одну атаку, базирующуюся на сумме всей Огневой Мощи, сконцентрированной на нем (за исключением сбитых ракет). Огневая Мощь сравнивается с Фактором Защиты (DF), округляя в пользу защищающегося. После этого по таблице результатов боя определяется исход атаки.

Базовый Фактор Защиты корабля зависит от его бронирования и наличия силовых полей (стр. 78), а также наличия системы “стелс”. Если корпус не бронирован, то его Фактор Защиты (DF) стартует с 0. Если окончательный DF, после модифицирования за скрытность и размер корпуса, равен 0 или меньше, то считайте DF равным 0,25. Агрессивная атака понижает эффективную защиту, и наоборот. Однако корабль может получить бонусы и штрафы за следующие показатели:

10 или менее куб. ярдов	+2	10001-100000 куб. ярдов	-2
11-100 куб. ярдов	+1	100001-1000000 куб. ярдов	-3
101-1000 куб. ярдов	0	Более миллиона куб. ярдов	-4
1001-10000 куб. ярдов	-1	Корабль с двигателем искривления	+2
Корабль может делать точные короткие гиперпространственные “скачки” раз в 5 минут или чаще: +1			

Результаты боя

Для определения повреждений атакующий бросает кубик и выбирает соответствующие его броску и отношению FP к DF столбец и строку. Считайте любое отношение менее 5 к 1 неэффективной атакой. Разделите результат, превышающий 1000 к 1 на несколько атак – например, соотношение 2500 к 1 будет равносильно двум атакам с соотношением 1000 к 1 и одной – с 500 к 1.

Отношение	Бросок кубика после модифицирования						
	1	2	3	4	5	6	7+
5 к 1	1/0/0	-	-	-	-	-	-
10 к 1	1/1/0	1/0/0	-	-	-	-	-
20 к 1	2/1/0	1/1/0	1/0/0	-	-	-	-
50 к 1	2/2/0	2/1/0	1/1/0	1/0/0	1/0/0	-	-
100 к 1	3/2/0	2/2/0	2/1/0	1/1/0	1/0/0	1/0/0	-
200 к 1	3/2/1	2/2/1	2/2/0	2/1/0	1/1/0	1/1/0	1/0/0
500 к 1	3/2/2	3/2/1	2/2/1	2/2/1	2/1/1	1/1/1	1/1/0
1000 к 1	3/3/3	3/3/2	3/2/2	2/2/2	2/2/1	2/1/1	1/1/1

Особые радиоактивные эффекты ракет

Ядерные и антиматерийные ракеты испускают радиацию и обладают ЭМИ эффектом, т.е. могут косвенно поражать и команду корабля, и его компьютеры. Ракеты, сбитые загородительным огнем, не испускают радиации.

Доза радов, доставляемая каждой несбитой ракетой, равна (FPxTLx10). Все ракеты вместе создают суммарную дозу. См. стр. 77 для информации о защите против радиации и ее поражающих эффектах. Если корабль имеет броню или силовое поле, дающие DF 1 (стр. 78), то ее PF равен 10. DF 2 дает PF 100, DF 3 дает PF 1000 и т.д.

Если команда корабля получила достаточно радов, чтобы немедленно стать небоеспособной (5000 радов или более), то корабль выходит из битвы. Команда, получившая 1600 радов, может продолжить биться, но станет небоеспособна в течение дня.

Влияние излучений на компьютеры

ЭМИ (электромагнитный импульс) ядерного оружия может навсегда испортить компьютеры и другую деликатную технику. Любые электронные устройства (сенсоры, автомедики и т.п.) также уязвимы, как и компьютеры. Единственное исключение – оптические компьютеры, специально разработанные для противостояния ЭМИ.

Будем считать, что ЭМИ пропорционален количеству радов, испускаемых ракетой, определение величины которого описана выше. Но ЭМИ каждой ракеты должен быть учтен отдельно. Это значит, что хотя объединенная доза от нескольких ракет может убить команду, вполне возможно, что их отдельные ЭМИ не смогут преодолеть силового поля корабля, чтобы уничтожить его компьютеры.

Чем выше TL, тем более устойчива электроника. Уровень радов, при котором ЭМИ уничтожает электронику для различных TL указан в следующей таблице.

TL7	100 радов
TL8	200 радов
TL9	500 радов
TL10	2000 радов
TL11+	10000 радов

Фаза 5: подсчет повреждений корабля

Бросок результатов боя, требуемый для определения искомой колонки в предыдущей таблице, проведен. В найденной пересечением нужной колонки и строки ячейке мы видим набор цифр типа “3/2/1”, что означает необходимость трех бросков легких повреждений, двух бросков среднего повреждения и одного броска тяжелого повреждения.

При броске в таблицах повреждения кораблей используйте 1 кубик для кораблей с размером корпуса до 1000 куб. ярдов, 2 кубика для кораблей с размером корпуса 1001-10000 куб. ярдов и 3 кубика для кораблей с размером корпуса больше 10000 куб. ярдов.

Сначала обкидываются более легкие повреждения. Повреждений оружия и компьютеров, и “встряски” коммутативны, но должны чиниться отдельно. Игнорируйте – и не перекидывайте – результаты, обозначающие повреждения уже уничтоженным компонентам.

Легкие повреждения

1 – Корабль встряхнут – все следующие броски управления кораблем идут с -1. Требуется три броска контроля повреждений для ремонта.

2 – Поврежден двигатель – понизьте мощность двигателя на -10%.

3 – Повреждено одно основное орудие – оно может быть починено броском Оружейное Дело+3 (или равноценным).

4 – Повреждено жизнеобеспечение – потеря 10% от исходной емкости. См. стр. 85.*

5 – Поврежден набор сенсоров – все сенсоры этого набора работают с -3. Уменьшите вдвое Огневую Мощь ракетного оружия.

6 – Повреждена энергоустановка или аккумуляторы, теряя ¼ от базовой емкости или 10 МВт, что больше. Этот результат может выпасть несколько раз.

7 – От одного до шести орудий (но минимум одно) повреждены – каждое имеет -1 к попаданию при оборонительном огне.*

8 – Поврежден один из вспомогательных агрегатов – определите случайно или оставьте на выбор мастера.

9 – Повреждено одно из вспомогательных судов – считайте, что оно получило Средние повреждения.*

10 – Одна зона (не указанная в этой таблице) повреждена.

- 11 – Пробоина в хранилище горючего. Потеря 10% от оставшегося горючего или реактивной массы.
- 12 – Уничтожено посадочное устройство; корабль может быть отремонтирован в космосе или приземлиться “на брюхо” (Потребуется бросок Целостности Корпуса со штрафом -4).
- 13 – Встряхнут грузовой отсек (или ангар-док, или пассажирский отсек). Содержимое может быть повреждено.*
- 14 – Встряхнут пассажирский отсек (или грузовой отсек, или ангар-док). Пассажиры получают по 1d повреждений.*
- 15, 16 – Встряхнут ангар-док (или пассажирский отсек, или грузовой отсек). Каждое вспомогательное судно получает Легкие повреждения.*
- 17, 18 – Поврежден двигатель – как под 2 выше.

Средние повреждения

За каждое Среднее повреждение сделайте бросок Целостности Корпуса (см. боковую колонку).

- 1 – Корабль встряхнут – все последующие броски управления кораблем идут с -2. Бросок контроля повреждений с -4 уменьшит штраф до -1. Второй бросок с -6 уничтожит штраф.
- 2 – Поврежден двигатель – понизьте мощность двигателя на -50%.
- 3 – Повреждено одно основное орудие – уменьшите вдвое его огневую мощь. Для ремонта требуется два броска контроля повреждений.*
- 4 – Повреждено жизнеобеспечение – потеря 30% от исходной емкости. См. стр. 85.*
- 5 – Компьютер корабля поврежден – все броски с использованием компьютера идут с -3, если только нет запасного компьютера.
- 6 – Повреждена энергоустановка или аккумуляторы, теряя половину исходной емкости или 20 МВт, что больше. Этот результат может выпасть несколько раз.*
- 7 – От одного до шести орудий (но как минимум одно) полностью уничтожено.*
- 8 – Искусственная гравитация (если она есть) отключена; все броски членов команды должны предварять бросок Свободного Падения (стр. 73). Уменьшите эффективную Огневую Мощь на 10%. Если искусственной гравитации нет, то повреждена одна зона, не указанная в этой таблице.*
- 9 – Поврежден главный мостик – все броски персонала корабля, кроме бросков Выживания, идут с -1. Контроль повреждений идет с -3.*
- 10 – Одна зона (не указанная в этой таблице) повреждена.*
- 11 – Пробоина в хранилище горючего. Потеря 25% от оставшегося горючего или реактивной массы.*
- 12 – Межкорабельная связь невозможна; для ее восстановления потребуется четыре броска контроля повреждений. До их проведения корабль не может связываться с другими кораблями и координировать с ними свои действия.
- 13 – Встряхнут грузовой отсек (или ангар-док, или пассажирский отсек). Содержимое повреждено примерно на 10%, точнее определяет мастер.*
- 14 – Встряхнут пассажирский отсек (или грузовой отсек, или ангар-док). Пассажиры получают по 2d повреждений.*
- 15, 16 – Встряхнут ангар-док (или пассажирский отсек, или грузовой отсек). Каждое вспомогательное судно получает одно Легкое и одно Среднее повреждения.*
- 17, 18 – Поврежден двигатель – как под 2 выше.

Целостность корпуса

Бросок Целостности Корпуса должен сопровождать каждое Среднее или Тяжелое повреждение, причем проводится перед ним. Базовая Целостность Корпуса равна TL плюс DF корпуса, округленная вниз; Для того, чтобы избежать неприятностей, на трех кубиках нужно выкинуть равное или меньшее этого число. Усиленная Герметизация повышает Целостность корпуса на 1, Абсолютная Герметизация – на 2. Если повреждение является Тяжелым, то сделайте бросок со штрафом -2.

Считайте критические провалы обычными провалами.

Любой проваленный бросок Целостности Корпуса вызовет проблемы. Каждая отдельная неудача потребует одного часа использования навыков Инженерное Дело, Механика (космические корабли) или Скафандр (наиболее подходящего из них), если не указано иное:

Провал на 1-2: Некоторые отсеки теряют давление. Проведите отдельные броски Целостности Корпуса для выявления этих отсеков – например, мостика, бортинженерской, комнат контроля орудий и т.п. Проваленный бросок ввергает эту комнату в вакуум. Персоналам игроков, оказавшимся в этих отсеках, придется отыграть попытку бегства и/или одевания скафандра! Отсеки без воздуха не могут быть обслуживаемы без скафандров.

Провал на 3-4: Как выше, но все броски с -2.

Провал на 5-6: Как выше. К тому же пробросьте отдельно за каждую из основных систем корабля (каждый двигатель, энергоустановку, важное оружие, жизнеобеспечение и т.д.) с -2 на предмет возможной потери ими энергообеспечения. Ремонт подобных повреждений на верфях будет стоить 10% от исходной цены корпуса.

Провал на 9: Корабль подвергается полной декомпрессии. Все цепи электропитания разомкнуты. Все системы корабля сломаны. Контроль повреждений невозможен; если корабль не может быть отбуксирован на верфь, то будет полностью потерян. Все члены команды должны сделать бросок навыка Скафандр с -5.

Провал на 10+: Корпус полностью разламывается. Если корабль находился на поверхности, то он просто станет еще одной кучей металлолома. Если он находился в атмосфере, то потерпит крушение! В ином случае он просто останется вскрытым как орех, и его содержимое будет вылетать в открытый космос. Контроль повреждений невозможен. Все системы отключены; каждый становится сам за себя. Все члены команды должны сделать бросок навыка Скафандр с -6.

Взлеты и посадки

Если корабль не обтекаем (см. стр. 78), то каждый раз, когда он входит в атмосферу, он должен сделать бросок Целостности Корпуса с -6. Это включает посадки, взлеты, попытки “зачерпнуть” газ из газового гиганта и т.п.

Если корабль экипирован контргравитацией, штраф с -6 уменьшится до -2.

Если корабль достаточно прочен, он может на огромной скорости преодолеть атмосферу и не развалиться!

Тяжелые повреждения

За каждое Тяжелое повреждение сделайте бросок Целостности Корпуса со штрафом -2 (см. боковую колонку).

1 – Уничтожена Энергоустановка или аккумуляторы. Корабли с установкой на антиматерию взрываются. **/**

2 – Уничтожен двигатель (ремонт невозможен). **/**

3 – Уничтожено одно из основных орудий. **

4 – Уничтожен проектор силового поля – если силового поля не было, то потерян набор сенсоров.

5 – Уничтожен компьютер корабля; уменьшите Огневую Мощь вдвое, если нет запасного компьютера.

6 – Гнется каркас корабля. Уменьшите Целостность Корпуса на 1d. Стоимость ремонта будет равна 1dx10% от исходной стоимости корпуса.

7 – Бросьте 1 кубик за каждое орудие; выпавшая 6 означает его уничтожение. Хотя бы одно орудие должно быть уничтожено. **

8 – Искусственная гравитация (если она есть) уничтожена; все броски членов команды должен предварять бросок Свободного Падения (стр. 73). Уменьшите эффективную Огневую Мощь на 10%. Если искусственной гравитации нет, то повреждена одна зона, не указанная в этой таблице.*

9 – Один мостик уничтожен – корабль мертв, если нет запасного мостика. **

10 – Одна зона (не указанная в этой таблице) уничтожена. **

11 – Пробоина в хранилище горючего. Потеря всего оставшегося горючего или реактивной массы. **

12 – Уничтожен проектор силового поля – если силового поля не было, то потерян набор сенсоров.

13 – Уничтожен грузовой отсек (или ангар-док, или пассажирский отсек). Содержимое повреждено на 50-100%, в зависимости от его природы. **

14 – Пассажирский отсек (или грузовой отсек, или ангар-док) подверглись декомпрессии. **

15, 16 – Уничтожен ангар-док или лодочный отсек (или пассажирский отсек, или грузовой отсек). Все вспомогательные суда получают 1/1/1 повреждений. Потребуется 1d бросков контроля повреждений для того, чтобы разобрать завал и позволить вспомогательным судам вылететь из корабля. **

17 – Уничтожен двигатель. **/**/**

18 – Уничтожена энергоустановка или аккумуляторы. **/**/**

Заметки к таблице повреждений

Каждый раз, когда результат повреждений может касаться больше чем одной системы корабля (например, когда речь идет о “двигателе”, а на корабле есть два разных двигателя), определите, какой из них был поврежден, случайным образом.

Для некоторых типов БЧС двигателей БЧС полет невозможен, если двигатель не полностью работоспособен. Другие типы просто обеспечат меньшую скорость.

Повреждение набора сенсоров уменьшает вдвое Огневую Мощь всего оружия кроме ракет.

Потеря набора сенсоров будет означать, что никакое оружие кроме ракет не может быть использовано!

Возможные ранения персонажей игроков

Если результат повреждений содержит “*”, то любой персонаж игрока, находящийся в этой части корабля должен *немедленно* сделать бросок Выживания (см. стр. 96). Если присутствует “**”, то любой персонаж игрока, находящийся в этой части корабля должен *немедленно* сделать бросок Выживания с -5. Наличие двух “**” указывает на необходимость проведения двух бросков, и т.д.

Заметьте, что если корабль имеет размер 100 куб. ярдов или менее, то каждый находящийся на его борту оказывается “в зоне поражения”. Если не нарисован специальный план корабля, то решение о том, кого затронуло конкретное повреждение, принимает мастер.

Фаза 6: Контроль повреждений

После определения повреждений и проверки ранений персонажей игроков, последние могут попытаться заняться контролем повреждений (см. боковую колонку). Считается, что контроль повреждений проводится с начала раунда, хотя он и обсчитывается в самом его конце. Персонажи игроков, находящиеся в половине своего НТ или меньше, могут пытаться участвовать в контроле повреждений с -2 к броскам, а имеющие НТ 3 или менее вообще не могут предпринимать подобных попыток. Если раунд длится час игрового времени, то первые два вылеченных медиками персонажа игрока могут пытаться заниматься контролем повреждений базируясь на своем НТ после оказания помощи.

Контроль повреждений

В конце каждого боевого раунда персонажи игроков, не занятые управлением кораблем или стрельбой из орудий, могут предпринять попытки осуществить контроль повреждений, используя соответствующие типу повреждения навыки. Инженерное Дело, Судостроение (космические корабли), Механика и Оружейное Дело (оружие кораблей) – наиболее вероятные их варианты; мастер может посчитать другие более подходящими конкретным типам повреждений. Навык Скафандр будет необходим для ремонта корпуса или другого внешнего ремонта.

Каждый персонаж игрока может сделать один бросок контроля повреждений в час. Мастер может дать возможность персонажам игроков, являющимся командирами, использовать команды контроля повреждения из NPC. Обычно не более чем 10% от членов команды способны к проведению этих бросков, имея навыки, равные 1d+10.

Успешный бросок против конкретного повреждения временно избавит от его последствий (однако посещение верфи все еще останется необходимым, и ремонт будет стоить 50% от исходной цены оборудования). Провал не даст никакого эффекта. Критический провал окончательно ломает оборудование и может иметь еще более ужасные эффекты. Критический провал при ремонте энергоустановки расщепления облучит радиацией все машинное отделение, а при ремонте установки на антиматерии – просто распылит корабль!

Контроль повреждений компьютеров и сенсоров потребует броска Использования Электроники с соответствующей специализацией. Это отражает быстрый поиск проблемы и смену модулей. Провал первого броска означает, что повреждение не может быть отремонтировано до конца боя.

Некоторые типы повреждений могут налагать штрафы на бросок или требовать более одного броска, как указано в таблице повреждений. Заметьте, что когда указано, что компонент уничтожен, а не поврежден, то он не может быть восстановлен, если только на корабле нет такого же запасного!

Если компонент отремонтирован, и снова оказывается поврежден в той же битве, последующие броски контроля повреждений для его ремонта идут с -2 за каждое следующее повреждение. Это не касается латания корпуса и восстановления энергоснабжения после провалов бросков Целостности Корпуса.

Экстренная медицинская помощь

Корабельный врач и любой другой человек с навыком Первая Помощь не останется без работы во время боя. Любой раненый в течение боевого раунда может стать субъектом броска Первой Помощи в фазе контроля повреждений. Первая помощь занимает 10 минут на человека (см. стр. 64). Медик может получить бонусы к навыку за героизм, путем приобретения штрафов к своему следующему броску Выживания (или же наоборот), как описано в боковой колонке на стр. 96.

Способность врачебной команды вернуть в бой ключевых членов команды может оказаться

основным фактором, определяющим разницу между поражением и победой, особенно на небольшом корабле.

Окончание раунда

В абстрактной системе окончание столкновения определяется мастером. Как правило, более быстрый корабль (или обладающий большим ускорением) может выйти из боя. В некоторых ситуациях спастись могут и более медленные корабли – бросившись в рассыпную, спрятавшись, приземлившись на планету и т.п. Мастер должен поощрять умные методы, которыми персонажи игроков пытаются воспользоваться чтобы выйти из безнадежного боя!

Если бой происходит на МЧС скоростях, то в последнем раунде (при удалении соперников друг от друга) используйте только ракетное оружие.

Начало нового раунда

Если обе стороны хотят продолжать сражаться, или одна сторона (еще) не может спастись, то начинается следующий раунд боя. Пересчитайте огневую мощь обеих сторон, учитывая потерянные и поврежденные корабли, мертвую и небоеспособную команду и возможное появление подкреплений.

Планы боя не влияют на бросок Тактики во втором и следующих ходах.

Начало нового боя

Мастер может решить, что у сторон было время на перегруппировку, ремонт и создание новых планов, даже если обе они хотят продолжать бой. Это может произойти, если, например, два флота встретились “лоб в лоб” на больших скоростях и пронесли мимо друг друга, бешено стреляя во все стороны!

В этом случае определите выживание, как описано ниже. Позвольте один бросок контроля повреждения каждому персонажу игроков за каждый час запаса времени до следующей битвы. Если существует БЧС радио, то флоты противников могут связаться друг с другом.

Выживание персонажей игроков

По результатам битвы персонажам игроков и важным NPC приходится делать броски Выживания, базирующиеся на их НТ. Это модифицируется размером их корабля (в куб. ярдах) и величиной самого тяжелого из полученных повреждений. Персонажи игроков, обладающие Боевыми Рефлексами, получают бонус +2 к этому броску, так как могут быстро реагировать на экстренные ситуации.

Те, кому “повезло” оказаться в той части корабля, которая пострадала от атаки, должны сделать прямо во время битвы еще один или несколько бросков Выживания (используя указанные ниже модификаторы).

Считается, что скафандры общедоступны; если кто-то не может добраться до скафандра, то он получает еще -2 к любому броску Выживания. По желанию мастера герметичная броня может давать бонус +1.

Степень повреждения	Модификатор броска	Размер корабля	Модификатор броска
Легкая	0	100000+	+2
Средняя	-1	10001-50000	+1
Тяжелая	-2	5001-10000	-
Несколько Тяжелых	-3	1001-5000	-1
		1-1001	-2
		Невоенный корабль	-2

Определив соответствующий уровень броска Выживания для каждого персонажа игрока, проведите его и обратитесь за интерпретацией его результатов к следующей таблице:

Результат броска	Ранение
Запас в 5+ или Критический Успех	Не ранен
Запас в 1-4	1 хит

Точно	2 хита
Провал на 1-2	1d+1 хитов
Провал 3-4	Две раны по 1d
Провал 5-6	Две раны по 2d
Провал 7+ или Критический Провал	Три раны по 2d

Потери среди членов команды

В ситуации, когда на корабле персонажей игроков очень много NPC, можно прибегнуть у “групповому броску Выживания”, который покажет, насколько много “членов массовки” погибло или вышло из строя. Считайте, что средний член команды имеет НТ 10, если он не является представителем расы с другим средним НТ. Сделайте бросок, используя все модификаторы. Корабль теряет 10% от своей текущей команды за каждое очко, на которое он был провален. Делайте эту проверку после битвы и во время нее – для тех членов команды, которые оказались в отсеке, полцвившем повреждение с пометкой “*”.

Героизм и осторожность

В любой момент во время боя персонаж игрока, делающий проверку навыка, может заявить, что он действует героически или осторожно. Героическое поведение дает бонус +1 или +2 к броску навыка; осторожное – налагает штраф в -1 или -2. Любой выбор дает *противоположный* модификатор к следующему броску Выживания.

Например, персонаж игрока участвует в контроле повреждений. Он может получить бонус до +2 к этому броску, если он заявит, что действует героически; возможно, он войдет в потенциально радиоактивную зону, чтобы быстрее починить что-то. Или же он может действовать осторожно, получая штраф до -2. В том или ином случае, он получит противоположный модификатор к следующему броску Выживания, который ему придется сделать, чем бы он не был вызван.

Эти модификаторы складываются. Инженер, три раза действовавший героически и имеющий бонус +2 каждый раз, получит -6 к своему следующему броску Выживания. Но этот бонус или штраф действует только на один бросок... первый, который будет сделан персонажем игрока.

Мастер может также заявить, что определенный контроль повреждений опасен сам по себе, и назначить ремонтникам штрафы к их следующему броску Выживания вне зависимости от их осторожности!

Эффект храбрости или трусости может распространяться за пределами поля боя. Если своими действиями Вы спасли ситуацию (и оказались настолько удачливы, что были замечены Правильными Людьми), то можете получить награду, повышение или даже покровительство. Трусость перед лицом врага также имеет очевидные негативные эффекты.